


Club Nintendo®

13

CURSO
Nintensivo®

- PRINCE OF PERSIA
- S. MARIO LAND 2

INSERTO
NINTENDO POWER
EN ESPAÑOL
DOBLE PODER

REPORTAJE GIGANTE DEL CES LAS VEGAS

STAR FOX



CONOCE A:
MEGA MAN 5

Argentina $ 3.00



STAR FOX

LEO BURNETT

Te sentirás dentro de la pantalla!

Star Fox de Super Nintendo, el primero con efectos tridimensionales!



Prepárate para enfrentar un nuevo desafío tecnológico: STAR FOX de Super Nintendo.

Gracias a la incorporación de un chip Super FX, la imagen la verás en tres dimensiones y te sentirás dentro de la pantalla. ¡Que te parece!. Esta es tu oportunidad para experimentar y vivir las mejores sensaciones en tercera dimensión.





DISTRIBUIDORES OFICIALES:
Balbachian Gregorio Sergio CARTAN Entre Ríos 828 Victoria 2000 - Rosario • Brukman Hnos. S.A. BRUKMAN Corrientes 4678 1195 - Capital Federal • City Hogar CITY HOGAR / CASA AMERICA Rodeo 1060 1120 - Capital Federal • Claramunt Fernando DATA SERV Ramón Castro 1820-1636 - Olivos • Cadesa SUPERMERCADOS NORTE Cuyo 3323 1640 - Martínez • Chiaramonte José Miguel España 657 8324 - Cipolletti • Derra José Aníbal INTERNATIONAL SURPRISE Lavalle 35, Local 36 Galería Independencia • El Mundo del Juguete S.A. EL MUNDO DEL JUGUETE Florida 736 Capital Federal • Musimundo S.A. MUSIMUNDO Avda. del Campo 1560 1427 - Capital Federal • Mariani Victor FLIPPER GAMES Córdoba 955 2000 - Rosario • Matro S.A. DIXI. LAND Humberto Primero 2286 Capital Federal • Makro S.A. MAKRO Avda. Colón 3500 5000 - Córdoba • Pequeño Mundo S.A. EL PAIS DE LAS MARAVILLAS Rivadavia 6852 1406 - Capital Federal • Rodo Hogar RODO Boedo 1054 1239 - Capital Federal • Ribeiro SACIF RIBEIRO Padernera 435 5730 - Villa Mercedes • Rias Bajas S.R.L. San Martín 398 Comodoro Rivadavia • Vertice Musical S.A. VERTICE MUSICAL 25 de Mayo 25 5000 - Córdoba • Errol's S.A. ERROL'S Hipólito Yrigoyen 1528 1089 - Capital Federal • Exedra S.R.L. EL TALLER Jorge Newbery 1728 Capital Federal • Falabella S.A. FALABELLA Alfonsina Storni 165 Guaymallén • Ganim Eduardo CENTRO MUSICAL Quaglia 211 8400 - S.C. de Bariloche • Giocattoli S.A. EL DUENDE AZUL Viamonte 657, oficina 7 Capital Federal • Hipermercados Jumbo HIPERMERCADOS JUMBO Edison 2680 1640 - Martínez • Juguetería Colón SAIC JUGUETERIA COLON Avda. Santa Fe 1309 Capital Federal • J.A.F. S.A. PERIQUITA San Martín 3087 7600 - Mar del Plata • Autoservicio de José Rivas Brentana 271 8324 - Cipolletti • Varner Cialabrini y Otros SH San Martín 174 5000 - Córdoba. • Bit Game Club Florida 723 Capital Federal.

EDITORIAL



Realmente después de ver el impresionante avance en videojuegos que
representa el chip FX, nos quedamos con la boca abierta. Nintendo sigue
sacándole partido al sistema Super NES, el cual muchos creían que ya había
agotado sus posibilidades.
La simple inclusión de un chip que se agrega al programa dentro del cartucho, da
una dimensión extra a los juegos en todo sentido de la palabra. Tuvimos la
oportunidad de conversar con grandes cerebros de Nintendo como Shigeru
Miyamoto y Dayv Brooks, quienes orgullosos nos hablaron de esta nueva
tecnología y que dentro de este número verás en un amplio reportaje.
Sobre el accesorio CD-ROM que se conectará al Super NES para darle aún más
diversión a los juegos, no revelaron sus planes pero si nos dejaron saber que están
trabajando en su desarrollo y de algo estamos seguros: Nintendo hubiera podido
lanzarlo ya, pero no lo ha hecho ya que el día que lo haga será algo sensacional
y sin comparación, igual como sucedió con el sistema Super Nintendo que,
aunque llegó tarde al mercado de 16 bit, valió la pena esperarlo pues superó, por
mucho, a los ya existentes.
Estamos tan emocionados con el chip Super FX que quisimos darte más detalles
sobre este genial adelanto.
Esperamos que te diviertas y conozcas Star Fox y estés atento a los nuevos juegos
que saldrán con este tipo de chip FX incorporado.

¡Suerte!
¡Hasta la próxima!



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION 2/9 Nº 13
SEPTIEMBRE 1993
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

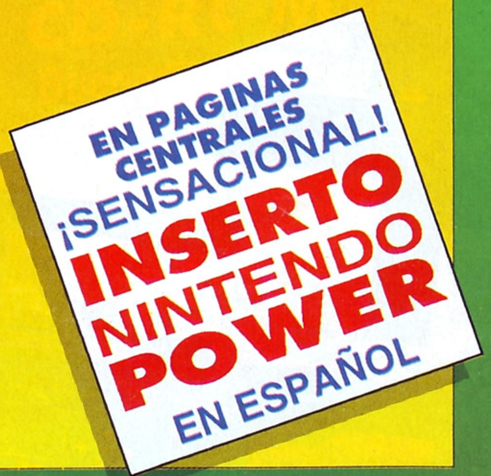
Diseño en Computación
Helio Galaz G.

Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Juan Eduardo Trujillo

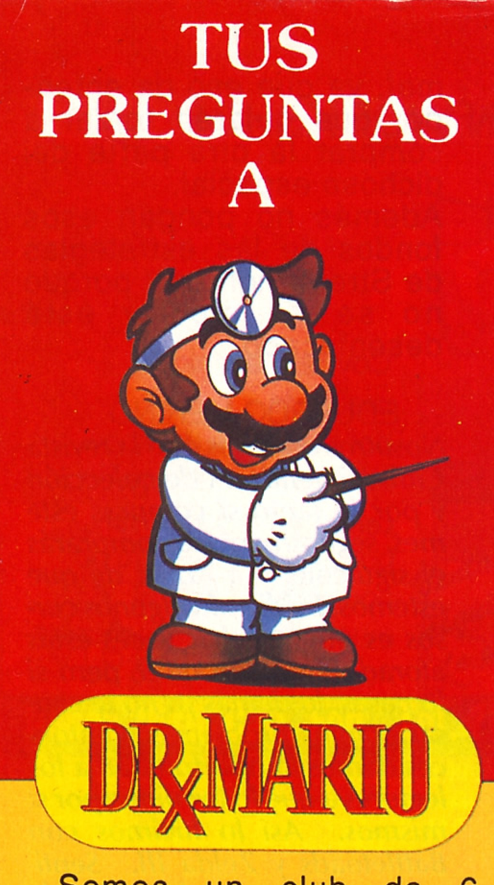
Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Cordinación: Iván Avila., Editorial Vanidades S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Carlos Alberto Magurno. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Santa Magdalena Nº 541 (1277), Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Septiembre 1993. **Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $15**







TUS PREGUNTAS A



Somos un club de 6 videojugadores. Hemos visto que han quitado algunas secciones como "La Bolita de Cristal" y queremos que incluyan más de "Un Vistazo a:" y de Cursos Nintensivos de Game Boy.
Como quien dice, les queremos decir que no está bien balanceada la información de los tres sistemas.

FRANCISCO MOSCOSO

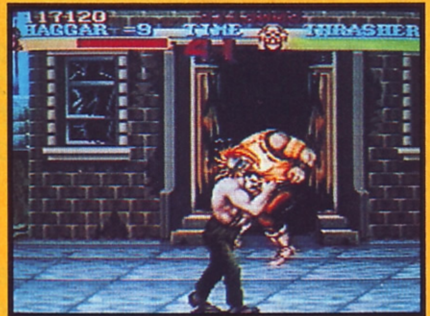
En el caso de La Bolita de Cristal y Mariaditos realmente no desaparecieron sino que se integraron a la Bola de Cristal y Mariados. Respecto a los Cursos Nintensivos de Game Boy, en este número encontrarás uno sensacional: Super Mario Land 2.

◆

¿Por qué Capcom en los juegos de pelea no pone la pantalla completa?

DANIEL ALEJANDRO RYAN

Cuando pasan películas en la televisión, muchas veces ponen una franja negra arriba y abajo.



Esto se debe a que la pantalla de cine es más horizontal y la de la televisión es más cuadrada, y aunque esto no tiene nada que ver con videojuegos, el formato con franja negra arriba y abajo se ha convertido en sinónimo de profesionalismo en video, aunque la razón principal es que reduciendo así la pantalla pueden concentrar más la información (personajes, fondos, movimientos,etc.) para darle mayor movimiento al juego.

◆

Quisiera que recomendaran algunos títulos de juegos educativos tanto para mayores como para niños, ya que tengo sobrinos a los cuales les gusta el Nintendo y deseo compartir algún tiempo con ellos.

CLAUDIA MEDINA

Hemos hablado ya de Mario Paint, el cual es un cartucho extraordinario que desarrolla no sólo las capacidades artísticas (dibujo y música) sino que también nos introduce a las computadoras y, aunque no lo creas, nos hace pensar, ya que requieres creatividad para realizar una animación o para decidir de qué forma, porque hay varias, harás tu dibujo.
En cuanto al NES también hemos hablado de Miracle Piano,



que es un excelente maestro de piano. Tiny Toon Workshop es otro título que seguramente los divertirá y entretendrá mucho.

◆

Se rumora que en Street Fighter II hay un secreto que sirve para elegir a Vega, Bison y demás jefes, tal y como se elige a cualquiera de los 8 guerreros. Es más, yo he visto en una revista americana una foto de Vega contra Bison en Brasil. ¿Cómo se logró?

WILLY OSSANDON

La version oficial de Capcom es que no existe porque hubiera requerido 4 megas más y se hubiera retrasado la salida del juego. La foto que viste pudo haber sido truqueada; tomada con un adaptador "video enhancer" que altera el programa original o de otro juego como el Champion Edition Turbo para Arcadia, el cual incluye nuevos movimientos y varios cambios (aunque no tantos como los que los piratas craqueadores han hecho con SF II "Magic", "Alfa", "Alfa Magic", "Alfa Magic Plus", "Acelerado", etc.)

◆



En un número anterior dijeron que el CPS (Capcom Power Stick Fighter) aparte de que se podía conectar en el Super NES, también se iba a poder conectar en el NES. ¿Eso quiere decir que sacarán un adaptador para que los cartuchos del Super NES sean compatibles con el NES?

LUIS ALBERTI YADRAN

Desafortunadamente, como ya lo hemos dicho, no existirá ese

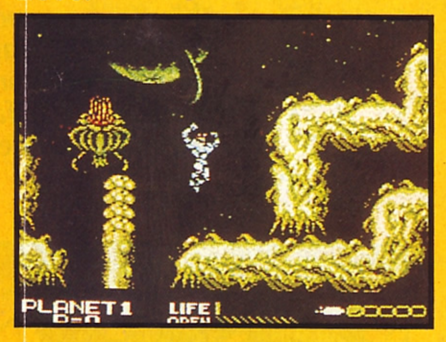
adaptador ya que los "cerebros" de los sistemas son distintos. Sin embargo, el CPS Fighter, al igual que el SNES Advantage, son controles que te sirven para cualquier juego; obviamente los botones X e Y no te sirven cuando lo conectas al NES.

◆

En un folleto vi un juego llamado Street Fighter 2010 de Capcom. Mi duda es si este juego es semejante o tiene algo que ver con Street Fighter II. Además ¿por qué se llama Street Fighter 2010? Que yo sepa no hay Street Fighter 2009 ni 2008, etc.

CESAR ALONSO BRETON

No tiene nada que ver, sólo es un nombre similar y del mismo fabricante. Se trata de un juego clásico de acción que, según la historia, se desarrolla en el año 2010.



◆

¿Por qué no le sugieren a las compañías que hagan un juego de Aztecas o Mayas? Sería muy bueno que hicieran un juego de antiguas culturas americanas.

DIEGO ANTONIO ESCALONA



Ya existen. En Where in Time is Carmen San Diego? mencionan a los aztecas, antepasados de nuestro continente, nos parece muy interesante tu sugerencia, la tomaremos muy en cuenta.

◆

¿Habrá algún aparato auxiliar para el Nintendo de 8 bit? , ya que el otro día por pura curiosidad le quitamos la tapita que viene en la parte inferior central (qué lenguaje tan fino ¿no?) y vimos que tenía una especie de entrada para auxiliar, parecida a la que tiene el SNES de 16 bit.

DAVID GOLDBERG

No son ustedes los únicos curiosos. Ya hemos recibido cartas preguntando por esta tapa. Nintendo estaba preparándose para hacer crecer el NES, sin embargo, el mercado y la competencia hicieron que enfocaran sus esfuerzos en un equipo superior, o sea el SNES, y cuya entrada auxiliar servirá para conectar el CD-ROM y posiblemente algunas otras sorpresas para más adelante.

◆

Un amigo puede poner una clave para pasar escenas sin tener que hacer nada en el cartucho de Double Dragon III ¿Conocen ustedes esa clave?

JUAN CARLOS DONARDI

Probablemente el cartucho sea japonés y presionando A, B, Select y Start cambias de escena, pero también es posible que esté usando el adaptador llamado Game Genie que al introducirle claves te vuelve invencible, te da vidas infinitas, te da poderes, etc.
Este adaptador desafortunadamente ya salió para todos los sistemas. Es una lástima que se le quite el sabor al juego de esa forma.

◆

Quiero decirles que editar Cursos Nintensivos o especiales, como por ejemplo el especial de Street Fighter II, por partes me parece muy mal, ya que eso da entender que quieren forzar a comprar la otra parte del dichoso especial.
Además no pongan esos fondos de las estrategias de Street Fighter II porque no se ve bien y está desenfocado.

EDUARDO MERINO

Nosotros creemos que la revista Club Nintendo es de colección y por lo tanto si compras este mes, seguramente la comprarás el siguiente. La razón de que estemos dividiendo algunos cursos es que muchas veces estás atorado en algún nivel, pero si lo pasas, lo demás ya no te causará tantos problemas y entonces damos la oportunidad a los lectores a que lo terminen por sí mismos. Así lo hicimos con Battletoads y Zelda III. Sentimos mucho que no haya sido de tu agrado.
Respecto a los fondos que no te gustan, sí les han gustado a muchos lectores que hasta nos felicitaron como:

JOSE PINEDA GARDEL

◆

Aparte de felicitarlos quiero preguntarles ¿qué quiere decir CD-ROM?

ARTURO MASCARO

Significa Compact Disc Read Only Memory (Sólo Lector de Memoria del Disco Compacto).

◆

En un aviso de un número antiguo de la revista, observé que en la foto del último nivel de Bart vs. The Space Mutants el score es de 1300 ¿esto qué significa? ¿existe algún truco o qué?

JOSE DAVID MERAZ

¡Qué observador eres! Al ser un anuncio de Acclaim utilizaron un juego prototipo para fotografiarlo, pero no existe Level Select en este cartucho.



¡¡¡PEGA CON MARIO...
...LAS FABULOSAS FIGURITAS AUTOADHESIVAS DE SU NUEVO ALBUM !!!
Con las mejores aventuras, trucos y tácticas secretas para jugar cada día mejor. Entretenimientos, rompecabezas...
¡Y mucha diversión!
¡¡No te pierdas sus grandes premios!!
Una bolsa con golosinas y dos revistas Club Nintendo presentando tu álbum lleno.
Y un super sorteo de 10 video games y 20 walkie talkies de Super Mario. ¡¡Genial !!
...Y además: ¡Tus sobres de figuritas tienen valor!
Cambiá 4 sobres vacíos de Mario por 4 fichas en cualquier local de video juegos Sacoa ¡¡Y pagás sólo 2!!
Válido para Capital y Gran Buenos Aires.
Nintendo
Nintendo
World 2-4

CURSO Nintensivo

PRINCE OF PERSIA

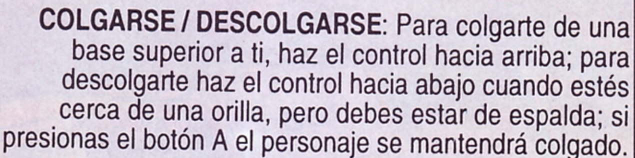
Para comenzar, te recomendamos que termines primero la opción de "Training" (entrenamiento), ya que ahí aprenderás lo básico.



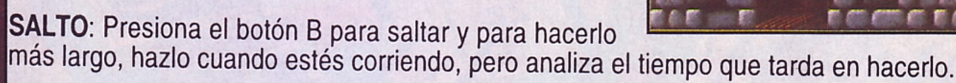
MOVIMIENTOS

CORRER: Para correr haz el control hacia la izquierda o la derecha.

CAMINAR: Para caminar mantén el botón A presionado; Cabe mencionar que si estás cerca de una caída o unos picos, darás el paso necesario para quedar cerca de ellos.



COLGARSE / DESCOLGARSE: Para colgarte de una base superior a ti, haz el control hacia arriba; para descolgarte haz el control hacia abajo cuando estés cerca de una orilla, pero debes estar de espalda; si presionas el botón A el personaje se mantendrá colgado.



SALTO: Presiona el botón B para saltar y para hacerlo más largo, hazlo cuando estés corriendo, pero analiza el tiempo que tarda en hacerlo.

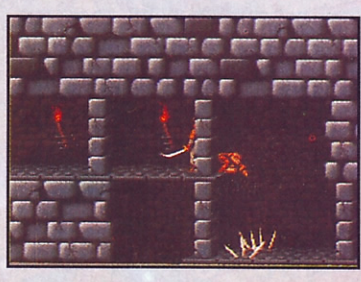


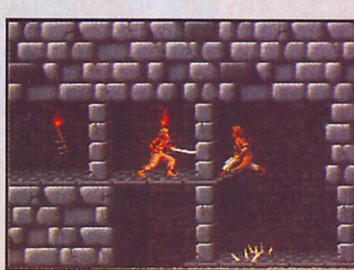
CAMINAR AGACHADO: Presiona diagonal abajo y hacia donde quieras que avance el personaje.



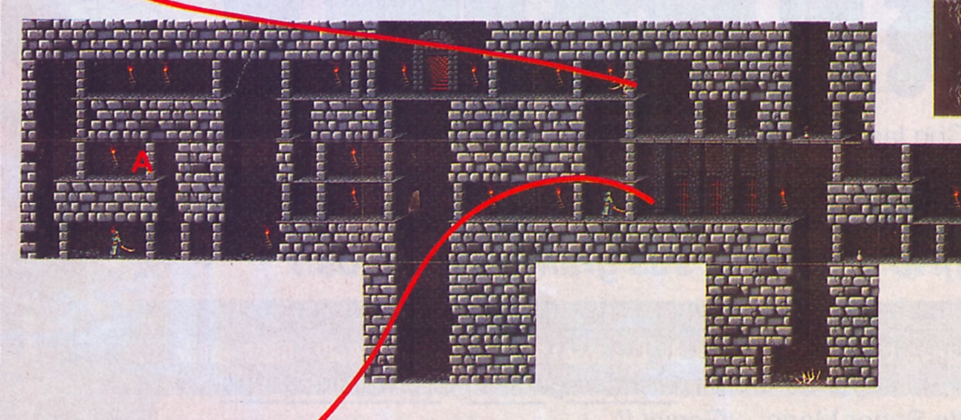


DUELOS: Una vez que obtengas la espada podrás enfrentar a los guardias; lo más recomendable a la hora de enfrentarlos es parar el primer espadazo que te den con el botón B y luego contraatacar con A.

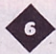




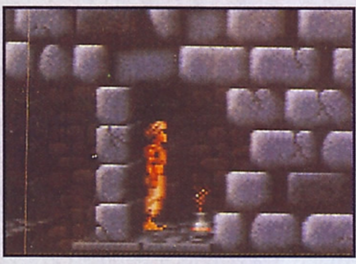
Para pasar a este enemigo, al subir haz el control hacia la izquierda para cambiar de lugar; después golpéalo y caerá en los picos.



Aquí también te recomendamos irte por arriba; el switch para abrir la puerta está en A.

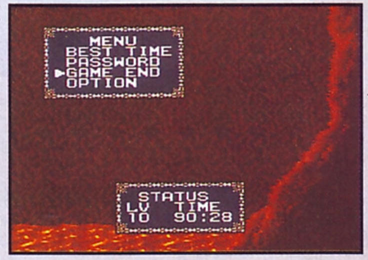






POCIONES.-A lo largo de tu camino encontrarás diferentes tipos de pociones, las cuales restaurarán tu energía en una unidad (las que desprenden humo naranja), hay unas envenenadas que te restarán energía (humo morado), y están las que te aumentan un contenedor de energía (las grandes) hay botellas que tienen otro tipo de efectos pero de esas te hablaremos después.

Cuando pierdas te recomendamos apretar Select y escoger Game End. Una vez que estés en la presentación escoge Continue y, presiona A para que entres a Password; así iniciarás en el principio del nivel sin que pierdas tiempo.





En cada nivel te recomendamos un tiempo máximo para acabarlo; si lo haces en más, inténtalo hasta que lo hagas en menos. El tiempo está marcado con las letras "TMR".

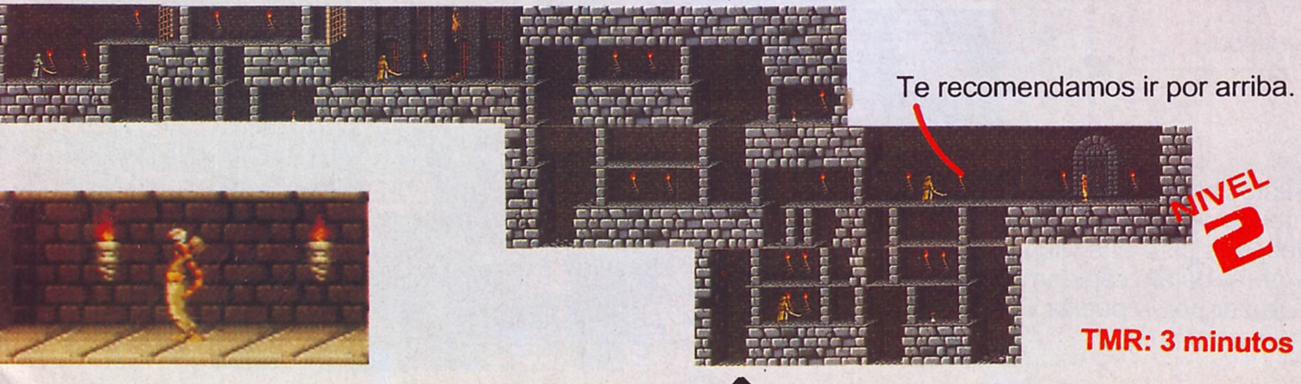
TMR: 4 minutos

NIVEL 1

Cuando pises el seguro que abre la puerta, salta, ya que adelante hay uno que la vuelve a cerrar.

Es importante que recojas la espada, pues sin ella no podrás enfrentarte a los guardias.

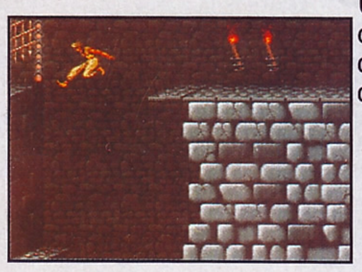
Cuando atrapes a cualquier enemigo entre tu espada y la pared (y no es un dicho), o cualquier otro obstáculo que le impida retroceder, podrás atacarlo continuamente y ya no se podrá defender (aún al último).



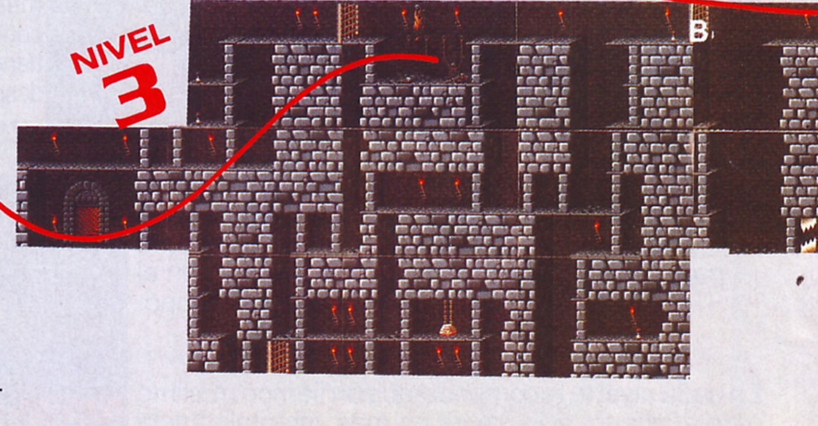
Te recomendamos ir por arriba.

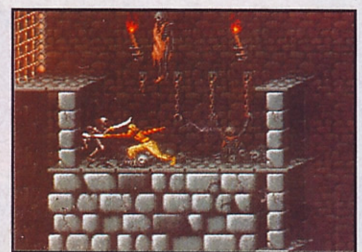
NIVEL 2

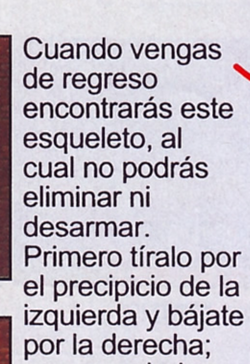
TMR: 3 minutos



Una serie de saltos muy difíciles debes hacer aquí, ya que cuando pises el switch debes irte corriendo para entrar por la puerta que está en B; aquí ya debes tener dominada la maniobra de brincar corriendo, y no olvides presionar el botón A después de saltar para quedarte colgado de las orillas.





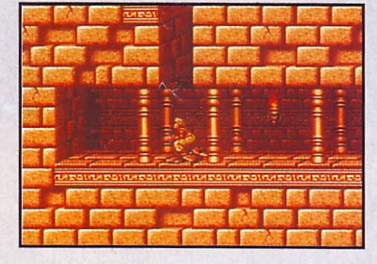


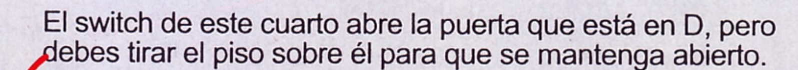
Cuando vengas de regreso encontrarás este esqueleto, al cual no podrás eliminar ni desarmar. Primero tíralo por el precipicio de la izquierda y bájate por la derecha; una vez abajo trata de empujarlo por donde está el bloque flojo.



NIVEL 4

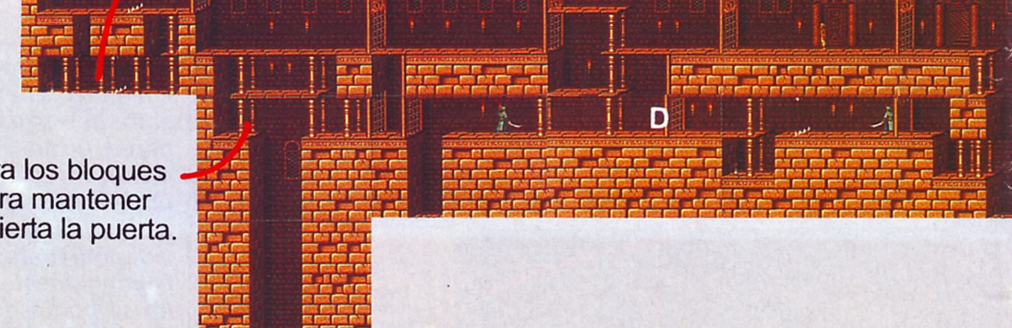
TMR: 3:30 minutos

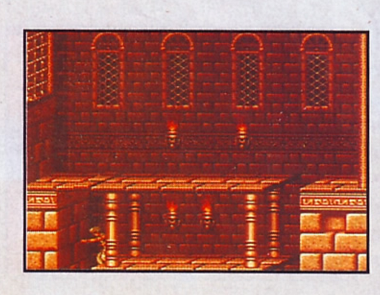




Si tiras estos bloques podrás bajarte por aquí, ya que al caer taparán las salidas de los cuchillos.

El switch de este cuarto abre la puerta que está en D, pero debes tirar el piso sobre él para que se mantenga abierto.





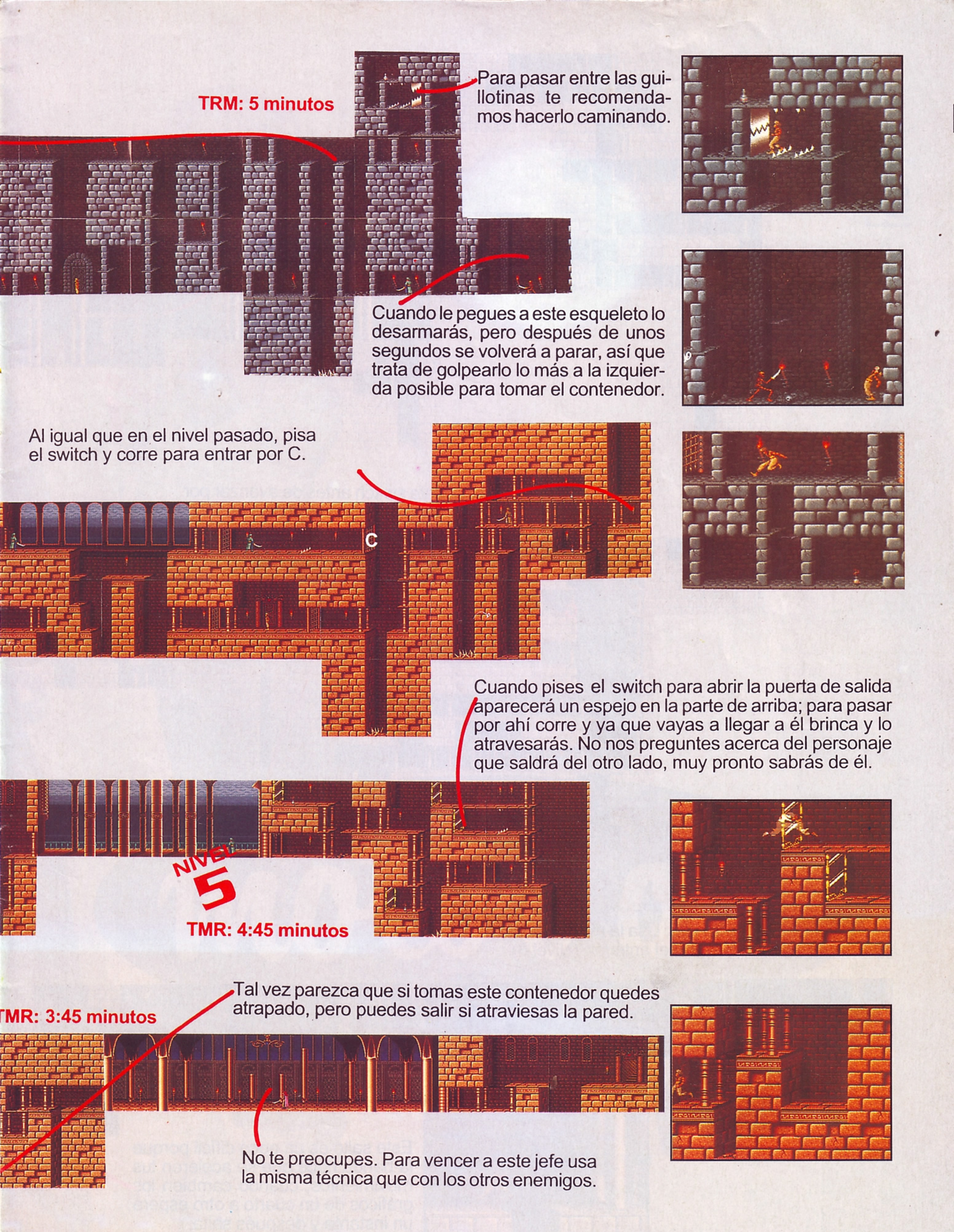
Tira los bloques para mantener abierta la puerta.

NIVEL 6

E

F

Tira estos bloques para que se mantenga abierta la puerta de E; después pisa el switch que está ahí y bájate rápidamente para pasar por la puerta F.



TRM: 5 minutos

Para pasar entre las guillotinas te recomendamos hacerlo caminando.

Cuando le pegues a este esqueleto lo desarmarás, pero después de unos segundos se volverá a parar, así que trata de golpearlo lo más a la izquierda posible para tomar el contenedor.

Al igual que en el nivel pasado, pisa el switch y corre para entrar por C.

Cuando pises el switch para abrir la puerta de salida aparecerá un espejo en la parte de arriba; para pasar por ahí corre y ya que vayas a llegar a él brinca y lo atravesarás. No nos preguntes acerca del personaje que saldrá del otro lado, muy pronto sabrás de él.

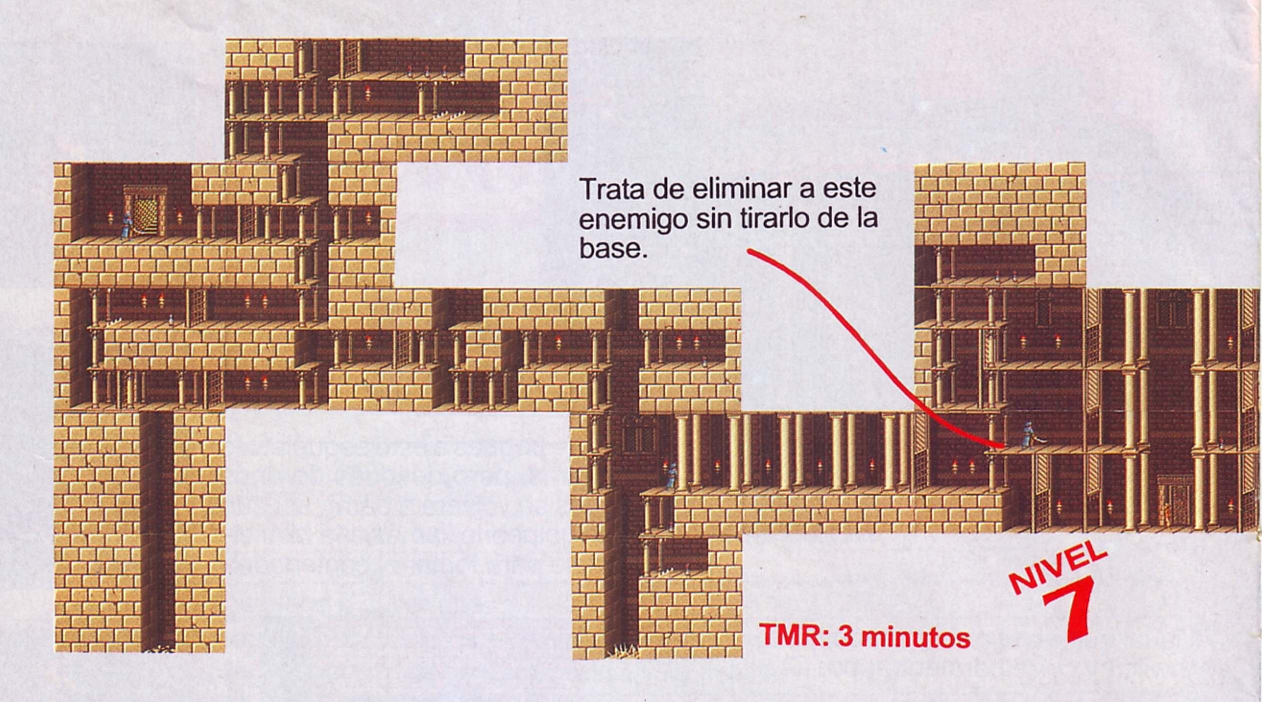
NIVEL 5

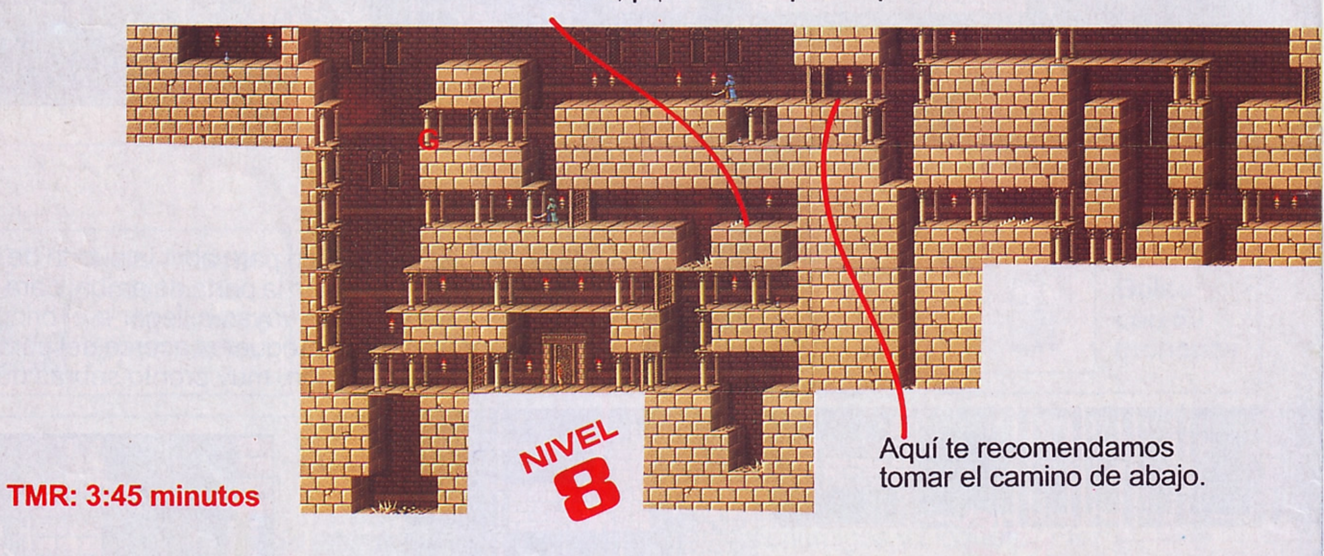
TMR: 4:45 minutos

TMR: 3:45 minutos

Tal vez parezca que si tomas este contenedor quedes atrapado, pero puedes salir si atraviesas la pared.

No te preocupes. Para vencer a este jefe usa la misma técnica que con los otros enemigos.

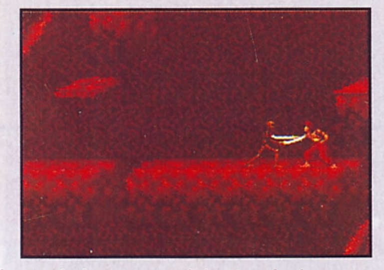

Trata de eliminar a este enemigo sin tirarlo de la base.
TMR: 3 minutos
NIVEL 7


Activa este switch antes de avanzar por arriba; para abrir la puerta pisa en G.
G
Aquí te recomendamos tomar el camino de abajo.
NIVEL 8
TMR: 3:45 minutos

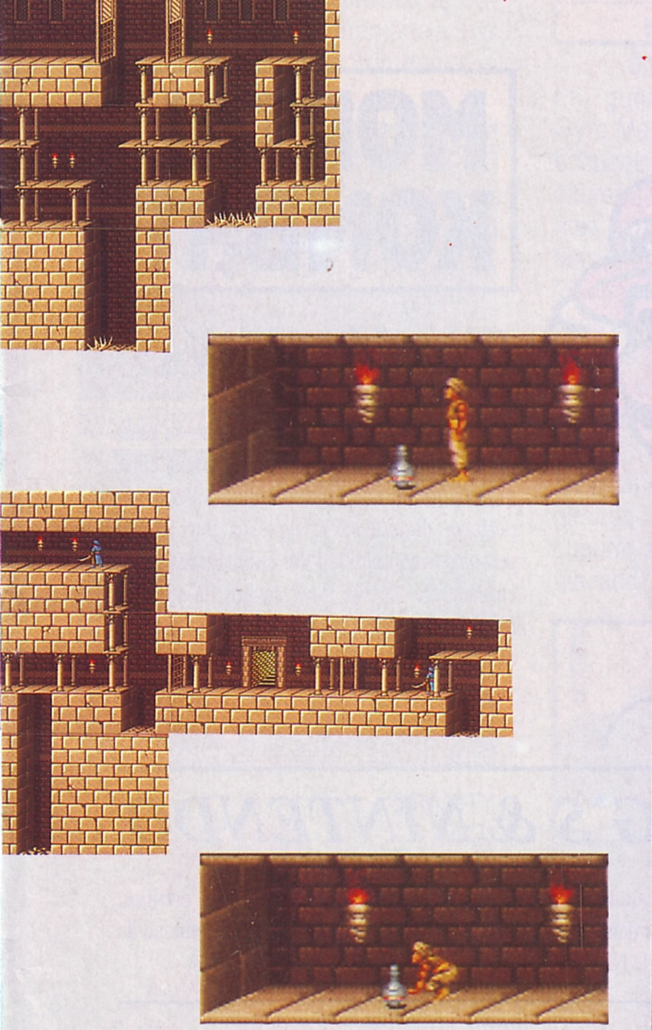

Otro jefe. Usa la misma técnica que con el anterior. (Nivel 6)
Este salto es un poco difícil porque la banda hace que se aceleren tus movimientos, cuando cambien los gráficos de un cuarto a otro espera un instante y después salta.

Si te atoras o crees que es muy difícil para ti realizar las maniobras necesarias para avanzar al siguiente nivel, te damos los passwords de los 10 primeros niveles, pero recuerda que no hay mayor satisfacción que acabar un nivel por tu propia cuenta.

NIVEL 2.- CDN5L2X — *NIVEL 3.- BKTWDG4*
NIVEL 4.- M6J+BDB — *NIVEL 5.- LGH5+!B*
NIVEL 6.- CYZ1RZG — *NIVEL 7.- GMF3++X*
NIVEL 8.- 42MT3C2 — *NIVEL 9.- QBTZDHR*
NIVEL 10.- 8R+PLWB



Para tirar a este esqueleto debes cambiarte de lugar: para hacerlo primero golpéalo y después haz el control hacia donde está el esqueleto y automáticamente cambiará de lugar, y entonces así podrás tirarlo.



Elimina a este enemigo sin que caiga a la banda, si no, será más difícil deshacerte de él.



TMR: 2:45 minutos

NIVEL 10

Al empezar este nivel, mantén presionado el botón A para agarrarte de la orilla.

TMR: 3:30 minutos

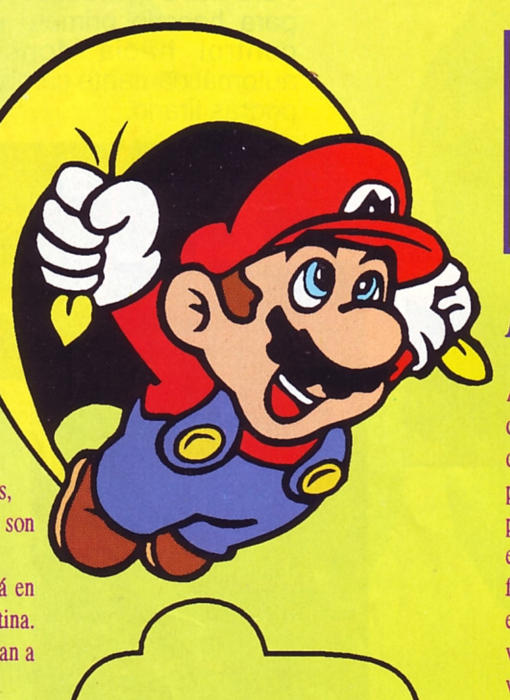
Trata de golpear a este esqueleto estando tú cerca de la orilla, ya que dispones de poco tiempo para subir una vez que lo tiras, ya que si te golpea, cuando estés subiendo te eliminará de un solo golpe.

Página NOVEDADES

¡Tenemos Grandes Novedades para ti!

EN CLUB NINTENDO LO SABEMOS TODO

MARIO GOLOSO Y COLECCIONISTA



El ídolo de los videojuegos no se detiene, ahora nos trae sus nuevos chicles globo con stickers contándonos todos sus secretos y aventuras. Carpetas, cartucheras, y otros elementos escolares son decorados con estos coloridos stickers.

Una interesante colección de figuritas está en venta en todos los kioscos de la Argentina. Una importante cantidad de premios esperan a quien llene el álbum con las 176 figuritas.

MORTAL KOMBAT EN ARGENTINA

Aklaim ya ha enviado a nuestro país su plato de la temporada Gráficos realistas son la clave de este juego, la editora ha desarrollado una perfecta digitalización de cada uno de los personajes combirtiéndolos en imágenes reales en cada uno de sus movimientos, la sorpresa fue que Nintendo suprimió para su versión de este juego las escenas más sangrientas y violentas que lo caracterizaban en las salas de videojuegos.



TIENE UN CAMPEON

Power Games, el exclusivo programa de videojuegos, ha realizado un desafío entre especialistas competidores de este juego. Se utilizó un cartucho especialmente diseñado por Nintendo de 4 minutos de duración donde la habilidad de los jugadores se ha puesto a prueba. El ganador, Daniel Ferreti con 120.700 puntos aventajó al segundo Santiago Sucala por 5.000 puntos, tercero se ubicó John Mayan con 102.078 puntos. Todos contentos retiraron sus premios en el programa.

KELLOGG`S & NINTENDO

Ahora comer Corn Flakes es entrar al mundo de Super Nintendo y muchos otros premios. Buscando los cupones que estan dentro de las cajas de Corn Flakes hay la gran posibilidad de disfrutar la máxima tecnología de Nintendo. Suerte para todos.

PELE Y UN NUEVO FUTBOL

El astro de futbol de varios campeonatos mundiales es el protagonista del nuevo juego que lanzará a la venta la productora ACCOLADE anticipando el Mundial U.S.A. 94.

Club Nintendo asistió a la presentación que realizó la editora en el CES de Chicago, entre los presentes el mismísimo Pelé, quien nos comentó haber participado directamente en el diseño con toda su experiencia.

Diciembre será el mes del lanzamiento.

MAS NOVEDADES



Aún Nintendo no ha decidido el lanzamiento del esperado equipo de 32 bits, algunas versiones indican que los ingenieros de esta empresa aconsejaron esperar la nueva generación tridimensional para defender el bolsillo de los videomaníacos. Nintendo y Silicon Graphics trabajan para esto.

En tanto el Chip FX estará presente en varios títulos nuevos, el próximo FX TRAX para fines de año.

AHORA CORN FLAKES,
ADEMAS DE DELICIOSOS Y CROCANTES
COPOS DE MAIZ,
TRAE OTROS INGREDIENTES ...



RESULTADOS

CONCURSO CLUB NINTENDO BUSCA LO MEJOR DEL 92-93

1 SUPER NINTENDO

CLAUDIO PAOLO EUGENIO COCHIA
Barranqueras, Chaco

1 GAME BOY

SILVIA ANDREA MADOGLIO
Hurlingham, Bs.As.

10 CARTUCHOS

PABLO JOSE FAGGIONATO
Cap. Federal
JOSE BENJAMIN
Rosario de Lerma, Salta
JUAN MANUEL HERNANDEZ
Rosario, Santa Fe
SEBASTIAN ANGEL CASCIO
Cap. Federal
CRISTIAN M. FONOLLOSA
Avellaneda, Bs.As.
LEANDRO DAMIAN MAGLIOLA
Villa Domínico, Bs.As.
LEONARDO AUGUSTO J./
DIEGO SEBASTIAN RIVELLO
Rosario, Santa Fe
MARTIN FEDERICO MESTRE
Neuquen Capital, Neuquen
DIEGO GERMAN YATCHESEN
San Justo, Bs.As.
RICARDO ANDRES JACOBSOHN
San Rafael, Mendoza

1 SPORT SET

JOSE LEON MOLFINO
Rafaela, Santa Fe

5 REMERAS

MATIAS PABLO SIROLLA
Santa Fé
MARIA INES DE AROSTEGUI
Cap. Federal
GUILLERMO BAHIT
Florencio Varela, Bs.As.
SERGIO DAMIAN MORETTI
Villa Nueva, Cordoba
MATIAS ALFREDO LIZZI
Cap. Federal

50 SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

200 GORROS, 200 REMERAS



REPIOLA! TE PODES GANAR 50 SUPER NINTENDOS DE LA MANERA MAS DELICIOSA, CON CORN FLAKES DE Kellogg's. SOLO TENES QUE DESCUBRIR EL MENSAJE GANADOR, IMPRESO EN EL INTERIOR DE LAS CAJAS DE CORN FLAKES IDENTIFICADAS CON EL EMBLEMA DE ESTA PROMOCION. ADEMAS TE PODES GANAR 200 REMERAS Y 200 GORROS TIPO AMERICANO. GENIAL, NO? ENCONTRA LAS BASES EN EL DORSO DE LAS CAJAS DE CORN FLAKES DE 200 G Y SEGUI LOS RESULTADOS DE ESTA PROMOCION EN EL PROGRAMA POWER GAMES EN EL CANAL 3 DE CABLE VISION. APURATE QUE TENES HASTA EL 15 DE DICIEMBRE. QUE TENGAS SUERTE!

SI QUERES RETIRAR CUPONES PASA POR GRAL. ROCA 4735 - FLORIDA - PCIA. DE BUENOS AIRES.

Nintendo®

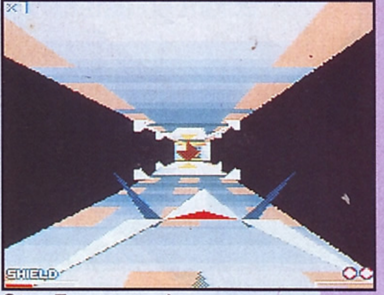
Kellogg's®

SIN OBLIGACION DE COMPRA.



Nintendo®

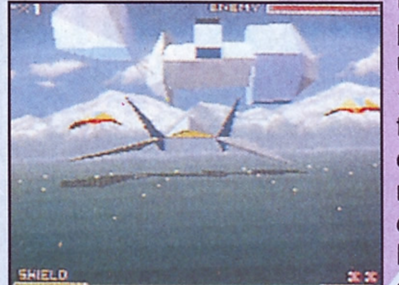
¡Vamos al grano! Empecemos, marca por marca, contándote lo que vimos. ¡Ah! Pero antes de que veas todo esto debemos aclararte que como no pudimos llevarnos nuestros aparatos especiales para fotografiar las pantallas, muchas de las fotos no reflejan la verdadera calidad de sus gráficos que en la mayoría de los casos son sensacionales. Nintendo en este CES se sacó un 10 al presentar el Chip SFX, como ya te habíamos dicho en números anteriores. El nombre de este título es Star Fox; un juego tipo simulador, en el cual tomas el roll de fox Mac Cloud, un diestro piloto y líder de un escuadrón de naves conocidas como "Silver Force" y que pilotean tus 3 compañeros, Falco Lombardi, Peppy Hare y Slippy Toad quienes deben volar a través de varias misiones para llegar al planeta Gallon y así poder destruir al diabólico emperador Andross.



Star Fox es un juego que marca el inicio en una nueva era de videojuegos gracias a la introducción del Chip SFX.

Realmente es toda una aventura jugar Star Fox, ya que ahora con los gráficos poligonales, le dan un gran realismo; con esto no sólo volarás entre figuras y edificios con un valor "plano" sino que ahora el SFX los gráfica como edificios o naves completas que pueden ser vistos desde cualquier ángulo y también tienen un valor real. ➔

Hay que recordar que al hablar de VALOR nos referimos a que no es solamente adorno de fondo sino que también cuenta en el juego y te puedes estrellar, te puede dar puntos, etc., por lo tanto ya no vuelas sobre un plano, sino que lo haces sobre una "maqueta electrónica".



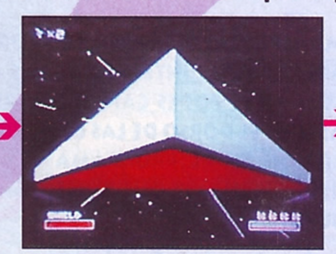
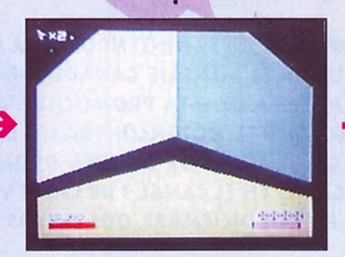
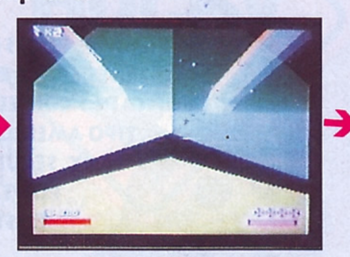
🡐Tu nave tiene una gran cantidad de opciones, desde los clásicos movimientos arriba, abajo, derecha e izquierda. Además tú podrás disparar a los enemigos, usar una mega bomba y por primera vez en videojuego casero girar en tu mismo eje para así evitar los disparos del enemigo.



El juego se divide en 10 niveles a través de los cuales, además de ir destruyendo a los enemigos debes estar muy atento para prestar ayuda a tus compañeros cuando éstos te la soliciten; el juego está diseñado de tal forma que cuentas con varias rutas para llegar a tu objetivo final. ➔

🡐En el juego puedes tener 2 formas de ver la acción; dentro de un planeta y dentro de alguna base espacial donde tendrás la visión detrás de la nave. Cuando estés en el espacio la visión será como si tú estuvieras piloteando, este juego no debes dejar de jugarlo, no sólo por todo lo innovador que es, sino también porque es divertido y te da una sensación de control sin igual gracias al Chip Super FX.

Observa esta secuencia para que veas las capacidades del chip SFX

 ➔  ➔  ➔  ➔



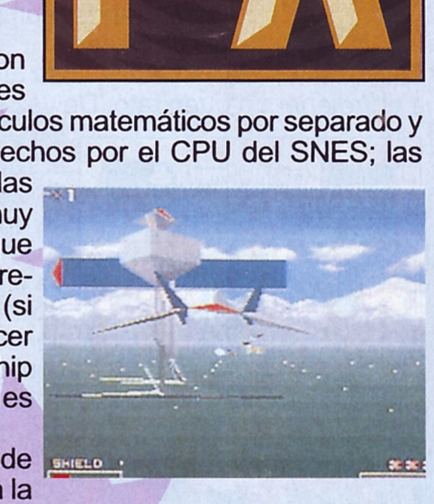
Dayv Brooks, Analista Senior de Nintendo of America es un hombre importante en la organización en Estados Unidos. El nos comentó que Nintendo no tiene prisa por sacar el CD ROM pero que cuando lo haga será impresionante. Nosotros creemos que en este año Nintendo nos dará la sorpresa.

¿Qué es el Chip SFX?

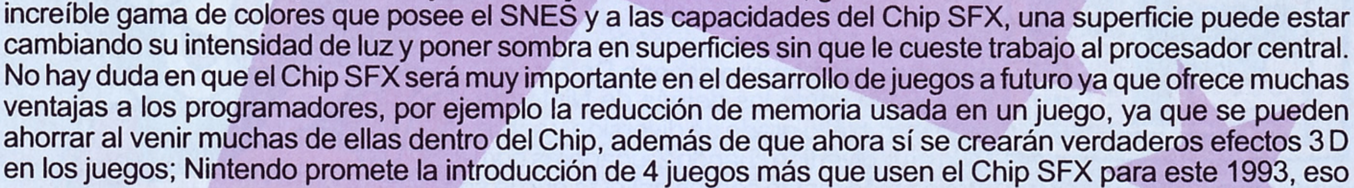
El SFX es un chip desarrollado por Nintendo el cual viene dentro de los cartuchos que lo vayan a usar y que podrán ser utilizados dentro de cualquier Super Nes, las innovaciones técnicas de este Chip junto a las capacidades de SNES producen el más avanzando nivel de juegos en la categoría de cartuchos en 16 bit.

Las capacidades del Chip SFX son:
*Tecnología de RISC
*Animación Poligonal en 3-D
*Rotación y escala de todos los objetos
*Textura en mapas para darles relieve
*Variaciones en la luz sobre un objeto

La tecnología RISC (Reduced Instruction Set Computer: Reducción de Instrucciones hacia la Computadora) permite hacer cálculos matemáticos por separado y que antes costaba mucho tiempo ser hechos por el CPU del SNES; las señales producidas pueden ser enviadas directamente al procesador; eso es muy notable al crear gráficos poligonales, ya que estos, por la cantidad de cálculos que requieren, son hechos aparte por el chip (si recuerdas el SNES era capaz de hacer gráficos poligonales sin necesidad del Chip SFX, pero le tomaba gran parte de uso del procesador, el ejemplo de esto es la trifuerza que aparece en la presentación y al finalizar Zelda III).➔



Uno de los problemas más comunes en la representación de gráficos de computadora es la luz que se refleja en un objeto en movimiento; gracias a la increíble gama de colores que posee el SNES y a las capacidades del Chip SFX, una superficie puede estar cambiando su intensidad de luz y poner sombra en superficies sin que le cueste trabajo al procesador central. No hay duda en que el Chip SFX será muy importante en el desarrollo de juegos a futuro ya que ofrece muchas ventajas a los programadores, por ejemplo la reducción de memoria usada en un juego, ya que se pueden ahorrar al venir muchas de ellas dentro del Chip, además de que ahora sí se crearán verdaderos efectos 3D en los juegos; Nintendo promete la introducción de 4 juegos más que usen el Chip SFX para este 1993, eso sin contar a los licenciatarios que aún no han revelado sus planes.



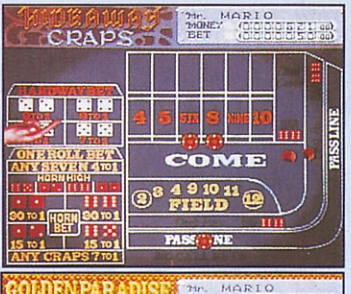
←Una de las cuestiones más notables en los cartuchos que usen el Chip SFX es que usarán 8 pins por donde se conecta el cartucho al SNES y que nunca se habían usado, eso demuestra que Nintendo diseñó su equipo de 16 bit pensando en el presente y futuro y no como las demás compañías que al lanzar un nuevo equipo o accesorio ya tiene saturadas sus funciones.

Nos encontramos con Shigeru Miyamoto, ya conocido por nuestros lectores, y nos comentó orgulloso de su participación en Star Fox. Nos prometió 4 ó 5 nuevos títulos con el chip SFX en este año. ¡Guauuu! Sí que anda trabajando duro. ➔



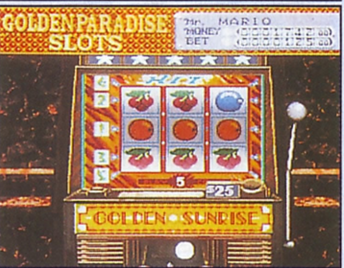
➔  ➔  ➔  ➔ 





Casualidad o no, Nintendo presentó en Las Vegas su segundo juego para SNES en el '93: **Vegas Stakes**.

En este juego puedes realizar un viaje a las Vegas para poder participar de la emoción de jugar sin tener que apostar (y mucho menos perder) entre 5 diferentes tipos de juegos como Black Jack, Slot y Ruleta por mencionar algunos.



Este juego lo puedes jugar con el mouse del Super NES o con un control normal, y prepárate a ganar en grande, compitiendo contra los más famosos jugadores de esta ciudad.

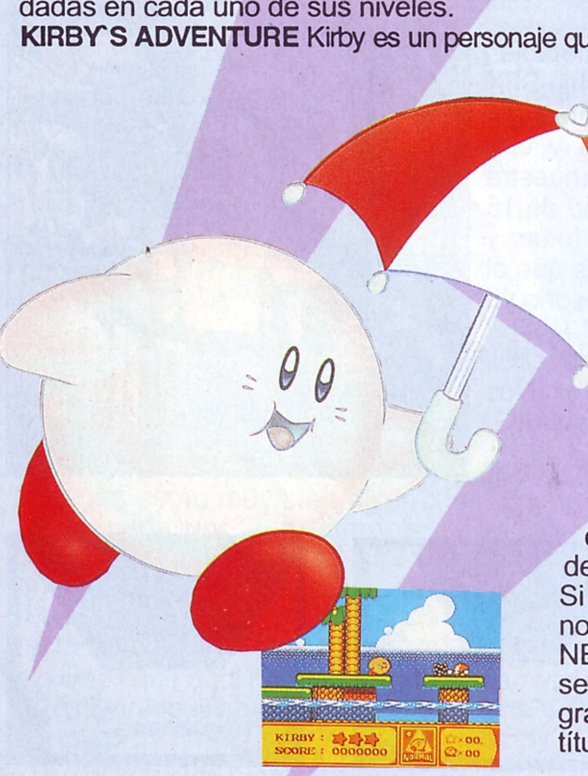
Tal vez a ti no te llame mucho la atención este título, pero tus papás seguro se van a entretener un buen rato. De vez en cuando les puedes prestar tu Super NES.

En este evento Nintendo lanzó un juego para NES con la tradición de juegos tipo Dr. Mario o Tetris, en Yoshi`s Cookies si aún no lo conoces, tienes que acomodar en líneas verticales u horizontales diferentes tipos de galletas para así deshacerte de ellas.

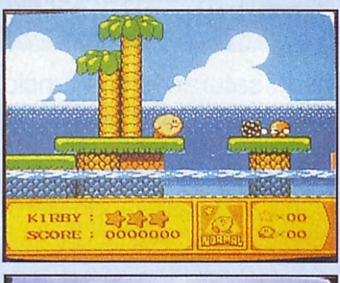
Yoshi`s Cookies es un juego que tiene un alto grado de adicción como todos sus antecesores; en este juego demuestras tu habilidad mental y visual al ir resolviendo los rompecabezas que te va poniendo la computadora; o competir contra un amigo en la opción de 2 jugadores. Eso es algo que le faltó a Tetris, pero que le dió mucho sabor a Dr. Mario.

Este juego como los demás de Nintendo promete un alto grado de diversión y sobre todo muy divertido cuando 2 jugadores compitan entre sí para ver quien termina más rápido con las galletas que le son dadas en cada uno de sus niveles.

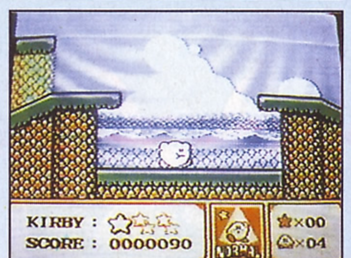
KIRBY`S ADVENTURE Kirby es un personaje que primero hizo su incursión en Game Boy y ahora hizo su debut en el NES, ahora con una aventura totalmente nueva así como también una nueva variedad de enemigos y movimientos.

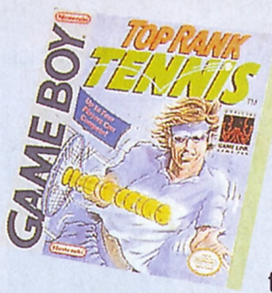


Esta vez Kirby debe salvar a la Pupupuland, la cual ha sido puesta en peligro una vez más por el rey Dedede, quien ha secado la fuente de los sueños que es la que le da su poder a Pupupuland; Kirby debe rescatar las 7 piezas del Star Rod para recuperar el poder de la fuente.



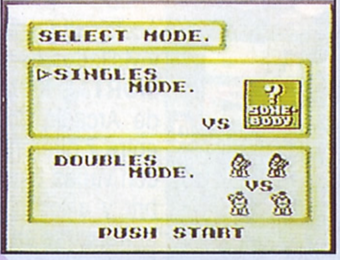
Si bien es cierto que en esta ocasión no hubo tantos lanzamientos para el NES, también es cierto que los que se lanzaron son de gran calidad en gráficos, control y diversión y este título es una clara muestra de ello.

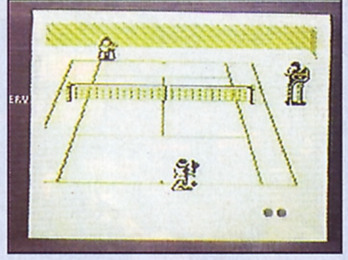




Para Game Boy, Nintendo presentó estos títulos:

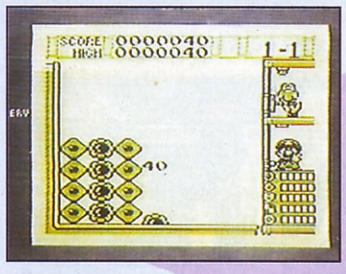
TOP RANK TENNIS





A diferencia de otros juegos de tenis, en Top Rank Tennis el jugador deberá competir contra otros jugadores controlados por la computadora para así ir acumulando puntos e ir escalando lugares en el circuito mundial.
Como todo buen juego de deportes, Top Rank Tennis permite que 2 ó 4 jugadores compitan entre sí para pasar un buen rato, y hacer así el juego con más reto cuando los jugadores tienen un buen nivel; el control responde muy bien a lo que tú marcas, además de que la acción es lo suficientemente rápida para que nunca pierdas de vista tu juego.

YOSHI'S COOKIES Al igual que la versión de NES, Yoshi's Cookies para Game Boy, te da horas de diversión en formato portátil.

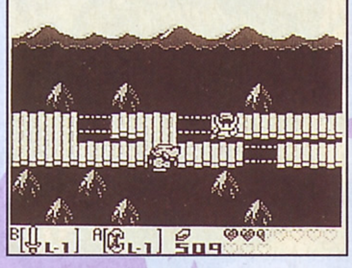


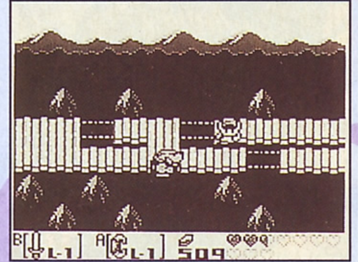


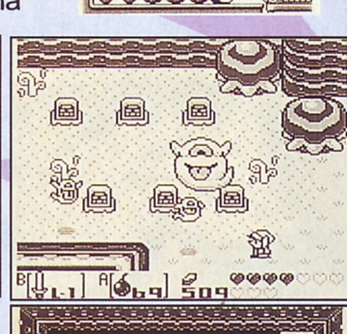
Aquí también debes acomodar líneas vertical y horizontalmente antes de que llenen toda la pantalla.
La versión de Game Boy de este juego tiene una opción extra que no tiene la de Nes y es que hasta 4 jugadores pueden competir entre ellos a través del Video Link para 4 jugadores. Estos 2 juegos para game Boy son tan entretenidos, que no será difícil encontrar otros 3 amigos para competir entre 4.

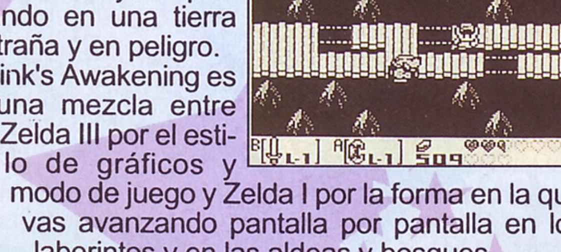


THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING Ahora una de las más famosas series de juegos de Nintendo entra al Game Boy, The Legend of Zelda. Esta vez Link es sorprendido por una tormenta mientras guiaba su barco, quedando a la deriva y despertando en una tierra extraña y en peligro.



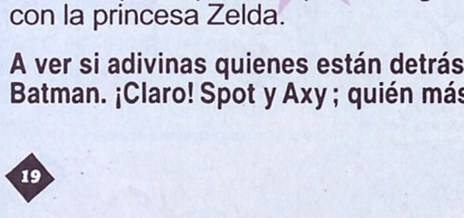






Link's Awakening es una mezcla entre Zelda III por el estilo de gráficos y modo de juego y Zelda I por la forma en la que vas avanzando pantalla por pantalla en los laberintos y en las aldeas y bosques.
Este cartucho cuenta con 4 megas de memoria y batería para que así puedas guardar en un archivo personalizado todos los items que hayas descubierto, así como tus laberintos recorridos y corazones.
Este juego mantiene el "sabor" de sus antecesores, ya que es una excelente mezcla entre acción y aventura, con una buena cantidad de laberintos y secretos que resolver para que Link pueda regresar vivo a Hyrule y con la princesa Zelda.





A ver si adivinas quienes están detrás de las revistas de Batman. ¡Claro! Spot y Axy ; quién más.



Acclaim tuvo mucho que mostrar en este CES, en uno de los stands más amplios y visitados de todo el show.



MORTAL KOMBAT Este famoso juego de Arcadia donde puedes escoger de entre 7 diferentes peleadores, cada uno con varias técnicas secretas por descubrir y a los cuales deberás guiar para enfrentarse en difíciles peleas tipo Street Fighter II para derrotar a un famoso luchador llamado Goro y al organizador del Torneo, un misterioso hombre llamado Shang Tsung.

Una de las características más innovadoras de este juego es que los peleadores son representados por actores reales cuyos movimientos son digitalizados. Para lograr una buena gratificación este juego cuenta con 16 megas de memoria, lo que aseguró que todos los movimientos y fondos fueran trasladados lo más fielmente posible del Arcadia a Super NES: Si tu eres un fan de juegos de pelea, seguramente disfrutarás con esta conversión de Acclaim, la versión que presentó en el CES llevaba apenas un 10% de trabajo, pero ya está listo y parece que Acclaim hizo un muy buen trabajo con este juego. Por cierto el productor de este juego en Acclaim es Rob Leingang, viejo amigo de Club Nintendo.

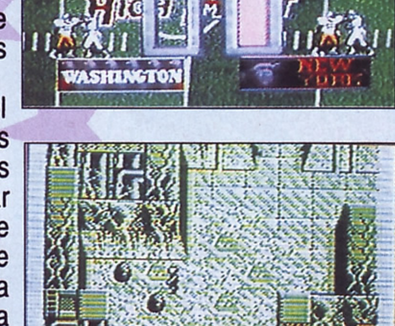


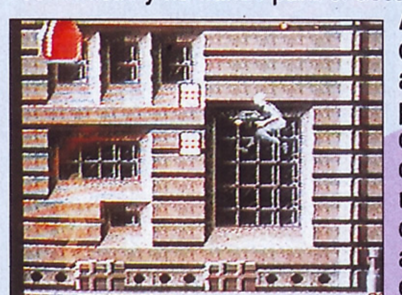
SUPER WWF 2 LJN lanzó la secuela del famoso jugo Super WWF, esta vez puedes escoger de entre 14 famosos luchadores de la WWF, cada uno con movimientos personalizados y nuevas opciones como Tag-Team donde entre 2 luchadores buscarán ganar el campeonato, o Royal Rumble donde escenificarás una batalla campal de 6 hombres en el cuadrilátero, todos contra todos. La acción de este juego es muy parecida a la de la primera parte, sólo que esta vez han sido agregados nuevos movimientos y opciones que lo hacen más interesante, todo esto gracias a los 16 megas de memoria con los que cuenta.



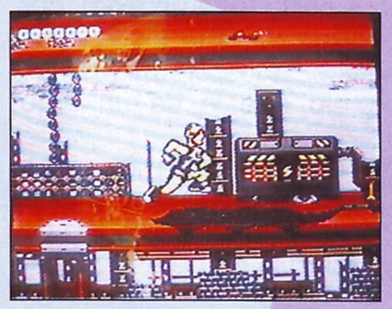
SUPER HIGH IMPACT Super High Impact no es un juego de fútbol americano ordinario, aquí además de la gran variedad de jugadas ofensivas y defensivas, verás que todos los jugadores están digitalizados; juega 75 semanas para así hacer los puntos necesarios para llevar a tu equipo a la victoria.

Este juego presenta un buen control sobre los futbolistas pero sobre todo es fácil de jugar y divertido; el trabajo de digitalización de los personajes es bueno; tal parece que Acclaim se va a hacer un especialista en estas cuestiones, ya que en una conferencia de prensa previa al show, nos platicó y mostró un video de sus grandes inversiones económicas y humanas para el desarrollo de esta tecnología en el videojuego.





ALIEN 3 (SNES Y G.B.) En Alien 3 tú tomas el Rol de Ripley, quien ha enfrentado a los Aliens 2 veces anteriormente; ahora su misión es rescatar a varios prisioneros que tienen los Aliens para después luchar contra la Reina Alien; cuenta con una gran cantidad de cinemas con los que te irás enterando de la historia de una forma entretenida. Alien 3 es una famosa película de Ciencia Ficción, y Acclaim se prepara para hacer la adaptación de esta película para NES, SNES y GB (en el CES sólo mostró SNES y GB), el juego tiene un buen nivel de acción, aunque con la diferencia que la versión de SNES, es vista de lado y la versión de GB está vista por arriba.





THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES The Crash Dummies es un juego basado en unos famosos juguetes que llevan un mensaje de seguridad; aquí debes ayudar a Spin, Slick y Daryl a resctar al Dr. Zub, quien ha sido secuestrado por Junkman y sus diabólicos secuaces Sideswipe, Jack Hammer y Piston Head; para lograr tu cometido debes pasar diferentes tipos de escenas, pero evita ser desarmado.

Además de estos juegos, Acclaim tiene muchos juegos que están en lanzamiento: Para Super NES se encuentra listo un juego de fútbol llamado Acclaim`s World Cup Soccer, el cual promete ser un juego con una gran "jugabilidad", y además de Super High Impact, Acclaim preparó otro juego de fútbol americano llamado NFL Quarterback Club, donde podrás ver nombres de famosos Quarterback como John Elway o Jim Kelly, este juego está programado con 16 megas (parece que se ha puesto de moda programar en grande); para NES realizaron George Foreman`s K.O. Boxing y para Game Boy NFL Quarterback Club, George Foreman`s K.O. Boxing y Mortal Kombat.

CAPCOM®



Capcom como siempre, sorprendiendo a todo aquel que se acercara a su Stand, he aquí su nueva generación de juegos:

FINAL FIGHT 2

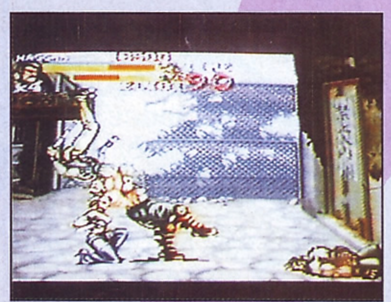


Las calles de nueva cuenta, ya no son seguras; los maleantes y punks viciosos deciden retomar sus antiguos dominios, pero no cuentan con que los guardianes del orden siempre están al pendiente; vuelve el famoso peleador Haggar con 2 nuevos amigos, Jose que es un experto en artes marciales y una valiente chica llamada Maxi.

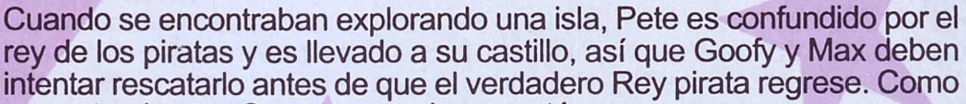


Final Fight 2 presenta una nueva serie de opciones que se suman a los ya clásicos factores que hicieron de la primera parte todo un éxito, por ejemplo, ahora podrán ser 2 jugadores al mismo tiempo los que se aventuren a las calles, ayudándose así a vencer a los enemigos, los personajes siguen siendo de buen tamaño, lo que le da un gran dramatismo al juego.

Todos los gráficos y movimientos de los personajes han sido mejorados (ahora Haggar da su Pile Driver girando, muy parecido a la de Zangief) así como los efectos de audio; este es un juego que no debes perder de vista porque seguramente será todo un éxito como la primera parte.



GOOF TROOP

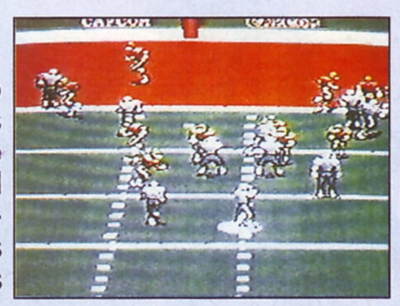


Cuando se encontraban explorando una isla, Pete es confundido por el rey de los piratas y es llevado a su castillo, así que Goofy y Max deben intentar rescatarlo antes de que el verdadero Rey pirata regrese. Como es costumbre en Capcom este juego está basado en la caricatura del mismo nombre de Disney.

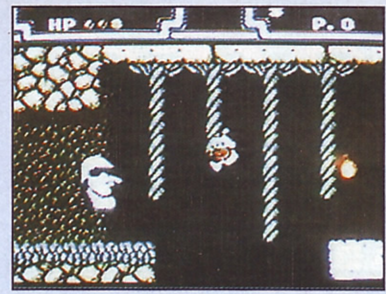


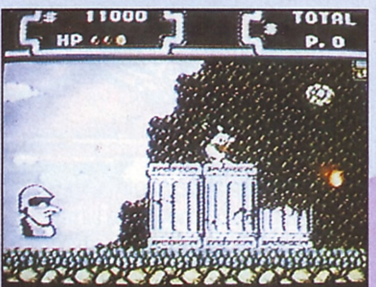
En Goof Troop 1 ó 2 jugadores podrán participar para intentar rescatar a Pete; la acción del juego es vista por arriba y aquí tendrás que ir resolviendo laberintos para poder ir avanzando hasta la fortaleza de los piratas, a los enemigos los atacarás con cosas que encuentras en los cuartos, este es otro juego muy interesante de Capcom.

CAPCOM'S MVP FOOT BALL



Después de afinar algunos detalles, al fin pudo ser lanzado al mercado el juego Capcom`s MVP Foot Ball, además de contar con una gran variedad de jugadas y una perspectiva que hará que no pierdas detalle, donde debes enfrentarte a condiciones climatológicas como lluvia o nieve, un muy buen juego para esta temporada.





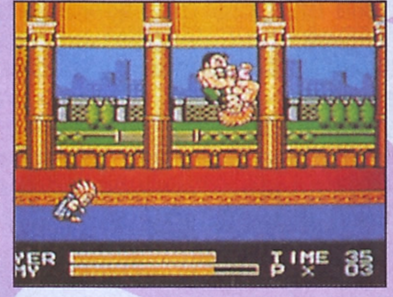
DUCK TALES 2

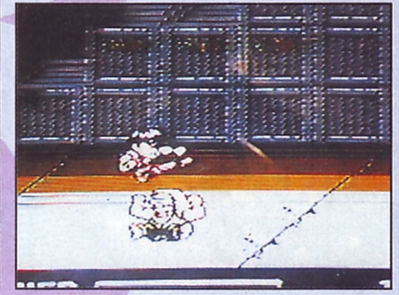
Para NES también hubo cosas muy buenas por parte de Capcom, como por ejemplo Duck Tales 2, donde vuelve toda la pandilla original del primer juego. Esta vez Rico Mac Pato deberá buscar alrededor del mundo las partes de un antiguo mapa del tesoro para después ir en su búsqueda, pero no sin antes luchar contra todos los enemigos que se encuentre en su camino.

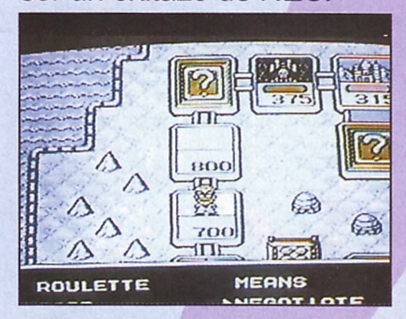
Duck Tales 2 presenta un reto y una forma de juego muy parecida a la de la primera parte donde Rico Mac Pato elimina a sus enemigos con su Bastón-Pogo; nosotros sabemos que hay muchos fans de este juego así que estarán felices de saber que existe otra aventura igual de divertida.

MIGHTY FINAL FIGHT

Metro City ha sido invadido por una misteriosa organización criminal, sólo 3 valientes hombres se pueden enfrentar a esta terrible amenaza, sus nombres: Haggar, Cody y Guy. En Mighty Final Fight debes enfrentar a los ya clásicos enemigos de la primera versión de este juego; los gráficos han sido diseñados para que sean tipo caricatura, este es un título que promete ser un exitazo de NES.





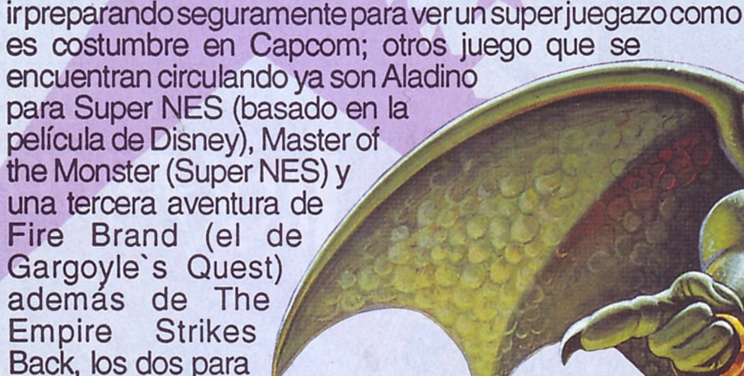


MEGA BOARD Mega Board es un juego basado en esos famosos juegos de mesa tipo Monopoly o Turista donde debes ir avanzando e ir comprando propiedades, pero lo que hace especial a Mega Board es los famosos personajes de la serie de Mega Man, ¿te puedes imaginar a Mega Man exigiéndole al Dr. Wily le pague la renta por caer en alguna de sus propiedades? un juego 100% familiar y que dará horas de entretenimiento.

Para Game Boy Capcom mostró sus 3 nuevos títulos en la serie Disney: Tale Spin, The Little Mermaid y Darkwing Duck, estos 3 juegos son fieles adaptaciones de las versiones de NES a la de Game Boy, tanto así que la única diferencia que notarás es que estos títulos son portátiles y los de NES no; todos estos títulos son recomendados para niños por su nivel de dificultad exacto para que los puedan acabar sin por ello reducir la diversión. Es un reto a la medida.



Capcom tiene muchos planes para el futuro pero sin lugar a dudas el anuncio más importante es el de la introducción de su famoso héroe Mega Man al Super NES en el juego Super Mega Man, así que te tienes que ir preparando seguramente para ver un super juegazo como es costumbre en Capcom; otros juego que se encuentran circulando ya son Aladino para Super NES (basado en la película de Disney), Master of the Monster (Super NES) y una tercera aventura de Fire Brand (el de Gargoyle`s Quest) además de The Empire Strikes Back, los dos para el Game Boy.



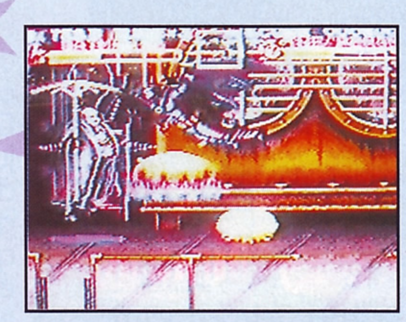




KONAMI®

Como ya te habíamos dicho, Konami exhibió en el hotel Flamingo Hilton, he aquí lo que mostró:

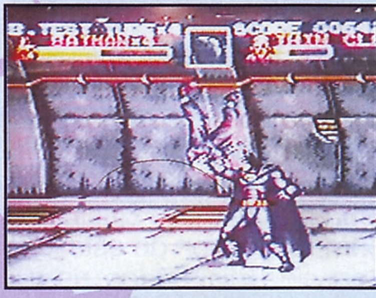
BATMAN RETURNS

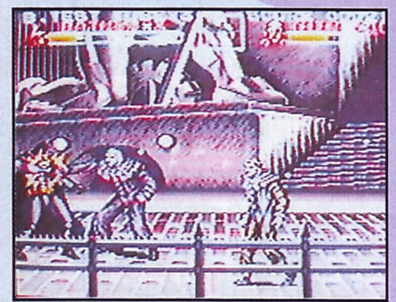


Batman regresa para pelear contra las fuerzas del mal, esta vez el Pingüino y Gatúbela planean apoderarse de ciudad Gótica, pero Batman estará ahí para impedirlo; este juego tiene increíble música e increíbles gráficos que hacen que sea toda una experiencia jugarlo.



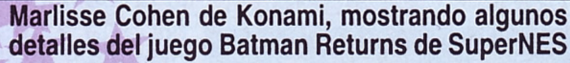
Sin lugar a dudas este fue uno de los juegos más esperados, la acción del juego se desarrolla en forma muy similar a la versión de NES en la que Batman va avanzando por las calles y donde debe luchar contra todos los secuaces del Pingüino que se va encontrando en su camino.





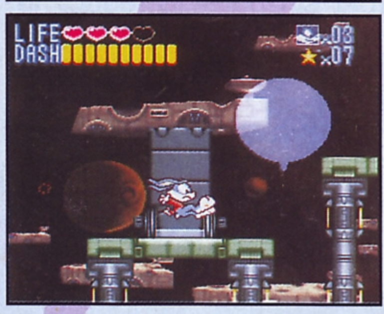
Este juego fácilmente podemos decir que no le pide nada a otros juegos de Arcadia, ya que tiene un buen factor de diversión y reto, además de la increíble música y los Sprites de buen tamaño que son usados; además de contar con cinemas displays con gráficos digitalizados en donde vas conociendo la historia del juego.




Marlisse Cohen de Konami, mostrando algunos detalles del juego Batman Returns de SuperNES

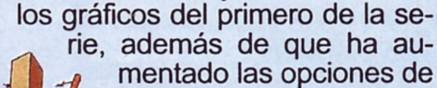


Además de este título para SNES, Konami mostró otros dos juegos de los que ya te habíamos hablado y que seguramente para cuando tu estés leyendo esto, ya estén a la venta o se encuentren a punto de salir: **Tiny Toon Adventures** y **Cybernator**. Por cierto este último título no fue programado por Konami, sino por una compañía Japonesa llamada NCS, la cual también programó Prince of Persia.

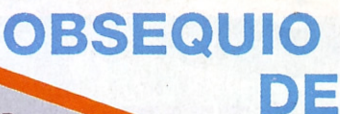


Para NES Konami exhibió juegos muy interesantes, tal es el caso de **Tiny Toon Adventures 2: Trouble in Wackyland**, el cual ha mejorado en mucho los gráficos del primero de la serie, además de que ha aumentado las opciones de juego ya que ahora podrás escoger de entre 6 diferentes personajes, esta vez nuestros amigos se encuentran perdidos en un parque de diversiones que se encuentra bajo el dominio del archivillano Max Montana, sinceramente Konami hizo un buen trabajo en este juego.













EN ESPAÑOL

¡UNA SELECCION CON LO MEJOR DE NINTENDO POWER!



*(INFORMACION CLASIFICADA)
Descubre los secretos mejor guardados de la Nintendo Power y sabrás como juegan los maestros.

NINTENDO TOP SECRET POWER

COUNSELORS' CORNER!

*(EL RINCON DE LOS EXPERTOS)
Aprende junto a los grandes expertos norteamericanos los mejores trucos y estrategias para los juegos más difíciles.

¡COMIENZA A JUGAR!

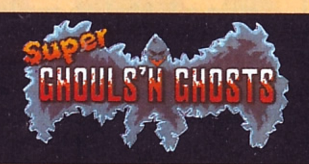
DOBLE PODER





CLASSIFIED INFORMATION

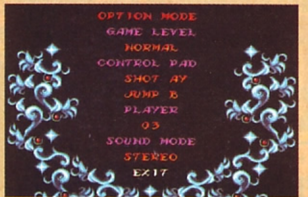




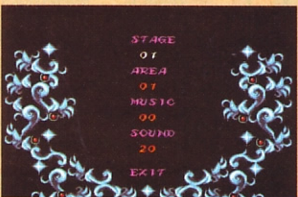
DEL AGENTE #909

Selección del Escenario

Al ingresar un rápido código con los dos controles, puedes saltarte cualquier parte de este excitante juego. Escoge el modo de opción en la pantalla del título y escoge la opción "Exit". Entonces mantén presionado los botones "L" y "Start" en el control II y presiona el botón "Start" en el control I. Accederás a un nueva pantalla de pociones donde podrás escoger escenario y área y chequear los sonidos del juego antes de jugar. Cuando salgas de esta pantalla y comiences el juego, verás la apertura tradicional y luego te moverás al escenario y área que seleccionaste.



Antes de comenzar tu misión, escoge la pantalla de opción y escoge la opción "Exit".



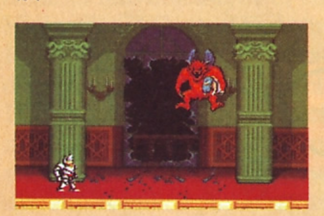
Cambiarás a una nueva pantalla de opción al apretar "L" y "Start" en el control II y "Start" en el control I.



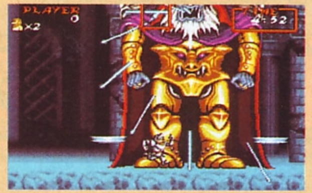
Puedes chequear los sonidos del juego cambiando los números con el botón "R".



Selecciona escenario y área, luego sal de ambas pantallas y comienza en el juego.



El juego comenzará con la apertura tradicional, no importa qué escenario hayas escogido.



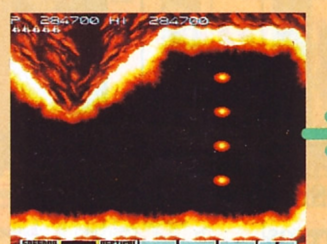
Cuando comience la acción, serás enviado al área y escenario que elegiste.

GRADIUS III

Del Agente #312

Areas de Puntaje Avanzadas

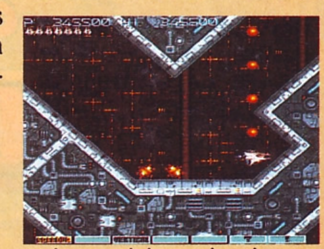
En una edición anterior mostramos la ubicación de 3 áreas de puntaje que nuestros agentes descubrieron en los escenarios 2,3 y 4 de este emocionante juego. Ahora han encontrado áreas escondidas en los escenarios 5 y 7 que incluyen toneladas de valiosos Power-Ups. el escenario está lleno de llamas y peligros volcánicos. Vuela en el área mostrada en las fotos cuando las centésimas (tercer dígito desde la derecha) de tu puntaje sea 3, 5 6 7. Tu nave desaparecerá y reaparecerá en un área llena de círculos rosados rompibles. Destrúyelos todos y descubrirás muchos aparatos que te darán puntos.





Vuela al techo del escenario 5 cuando las centésimas de tu puntaje sea 3, 5 6 7 para entrar a un área de puntaje

la fortaleza del escenario 7 tiene otra área de puntos. Hay muchas rutas que puedes tomar al ir por esta desafiante etapa. Para entrar a esta área, vuela a través de la sección centrar del curso. Cuando llegues al punto mostrado abajo, tu nave se transformará a otra área llena de puntos. Si los haces por otro camino, tu nave se estrellará. Trata de mantener al medio del curso, ya que los poderes que recibirás te ayudarán más adelante para terminar este juego.



Vuela cerca de la pared en el área 7 aquí para ir a un área de puntos.



Del Agente #599

Areas Escondidas

Al explorar el enorme mundo del valiente Belmont, nuestros agentes han descubierto 3 áreas escondidas donde puedes obtener muchos corazones, armas y comida. En el escenario 3-1, caminarás hacia lá derecha y comenzarás a descender a otra área. Mientras vas bajando, verás una columna de ladrillos a la izquierda. Si la golpeas con tu látigo, esta pared desaparecerá y revelará un área llena de candelabros.
Golpéalos para obtener puntos.




Llega al área escondida del escenario 3-1 al golpear la pared izquierda con tu látigo.

Hay muchos candelabros en la escalera 6-2 casi al llegar al tercer candelabro, golpea el piso con tu látigo, inmediatamente abajo. Una de las rocas del piso desaparecerá y revelará una escalera y otra área de puntos.




Golpea el piso entre el segundo y tercer candelabro en la escena 6-2 para descubrir uan escalera.

La escena 9-2 está llena de rocas magnéticas. Llegarás a una de ellas en una plataforma con una escalera al lado. Súbete a ella y párate cerca de la roca. Entonces, cuando el poder magnético de la roca se vaya, salta a la otra plataforma. Serás misteriosamente enviado a otra área de puntos por un corto tiempo.
Golpea todos los candelabros que puedas antes de que seas regresado a donde estabas.




Al saltar a una plataforma alta en la escena 9-2 irás a otra área de puntaje.

U.N. SQUADRON

DEL AGENTE #712

Nivel "Gamer"

Si buscas un verdadero dasafío en esta misión para salvar el mundo, puedes chequear el increíble nivel "Gamer" de dificultad con una rápida maniobra. Selecciona la pantalla de opciones y escoge "Game level". Ahora debes mantener presionado los botones "A" y "X" en el control II y golpea rápidamente la flecha direccional hacia la derecha en el control I hasta que aparezca "Gamer" en la selección de "Game level". Cuando salgas de esta pantalla y comiences el juego, las fuerzas enemigas estarán al máximo de sus energías. ¡Buena suerte!





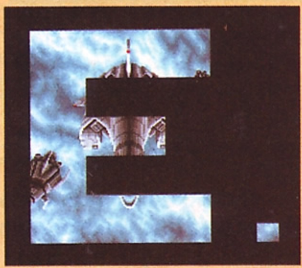
Mientras mantienes presionado los botones "A" y "X" en el control II, presiona derecha en el control I para escoger el nivel "Gamer".



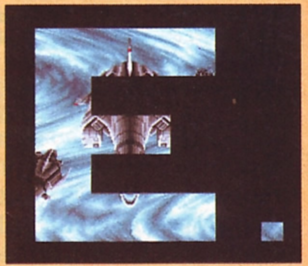
DEL AGENTE #117

Cambio en el Tiempo

Nuestros agentes han descubierto un código que crea un cambio en el demo de Super E.D.F. mientras las letras "E.D.F." se deslizan por la pantalla, verás muchas naves volando sobre la superficie del planeta. En el control II, debes mantener presionado el botón "Start" y la flecha direccional hacia arriba. Entonces presiona "Reset" verás la misma apertura pero con un tiempo distinto.



El demo normal muestra naves volando sobre una calmada atmósfera terrestre.



Mantén presionado "Start" y arriba en el control II y resetea para provocar un cambio en el clima.

CLASSIFIED INFORMATION



Del Agente #123

Cambio de Lado

Cuando desafías a un equipo controlado por computadora en este ejercicio de Baseball, usualmente tu equipo es el primero en batear. Si quieres pitchar primero, puedes cambiar de lado al apretar y mantener presionado el botón "Select" mientras estás escogiendo a tu equipo y a tus oponentes. Cuando el juego comience, serás el primero en pitchar.



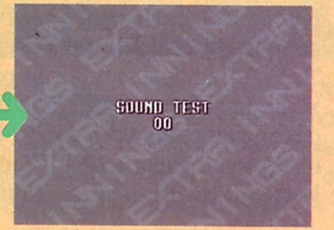


Mantén presionado "Select" para comenzar tu juego de un player pitchando en lugar de bateando.

Sound Test

Puedes escuchar los sonidos de Extra Innings sin jugar al activar un Sound Test. Cuando aparezca la pantalla "Mode Select", presiona el botón "Select" hasta que se iluminen los cuadros "Edit II Team", "Set Up" ó "Watch". Ahora apreta y mantén presionado los botones "L" y "R" y presiona Start. Presiona "Arriba", "Abajo", "Izquirda" ó "Derecha" en el control pad y presiona "B" para escuchar el sonido seleccionado. Si haces esto cuando cualquiera de los otros cuadros en el "Mode Select" esté iluminado, verás diversas pantallas de celebración que aparecen en el juego.





Cuando uno de los últimos trés cuadros esté iluminado, presiona y mantén apretados los botones "L" y "R" y presiona "Start" para activar el Sound Test.

Modo Velocidad

Puedes acelerar el ritmo de este juego con un rápido código. Mientras escoges equipo mantén presionado los botones "R" y "L", luego presiona Start. Los equipos a ambos lados doblarán la velocidad normal. Esto te dará una ventaja sobre tu oponente si tienes ojos veloces y reflejos rápidos.

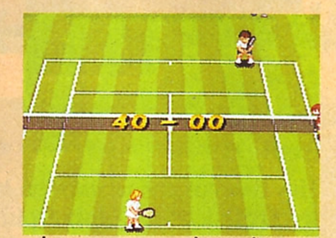
SUPER TENNIS

Del Agente #015

Jugador Poderoso

En nuestro último número discutimos un código más bien largo para cambiar las capacidades de tu jugador y tus oponentes. Ahora nuestros agentes han descubierto un código más corto que pondrá a tu jugador al tope de su juego en un instante. En la pantalla de selección de jugador, ilumina el nombre del jugador que quieras escoger. Luego, en el control II, presiona el botón "L" 5 veces, el "X" una vez. Cuando comiences a jugar, tendrás una increíble velocidad y poder y pasarás fácilmente los rounds del torneo.





Después de iluminar al jugador que vas a elegir, presiona en el control II: L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R, R, X.



Del Agente #707

Sound Test

Te decimos cómo escuchar los sonidos de Over Horizon antes de jugar. Presiona y mantén "Arriba", Start y Select. Ahora pon "Reset" en la consola. Presiona "Izquierda" y "Derecha" para escoger los sonidos y "A" para escuchar la música y los efectos.





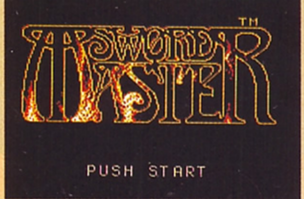
Presiona y mantén "Arriba", Start y "Select", y presiona "Reset" para activar el Sound Test. Este tiene un "fade out" único que hace que el sonido se desvanezca lentamente.



Del Agente #389

"Continues" Ilimitados

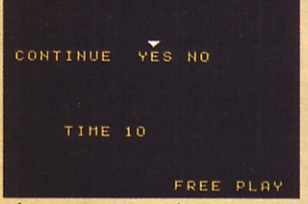
En este juego, usualmente, tienes sólo 5 oportunidades para continuar; sin embargo, nuestros agentes han descubierto un código que te permitirá continuar ilimitadamente. En la pantalla del título, presiona y mantén el botón "Select" y "Abajo", luego presiona "Start". Cuando el juego se acabe, el mensaje "Free Play" indicará que puedes continuar todas las veces que quieras.



Mantén presionado "Abajo" y "Select" antes de comenzar el juego.



Comienza tu travesía para eliminar a los monstruos del mundo.



El mensaje "Free Play" aparecerá después de que pierdas todas tus vidas.



Tendrás oportunidades ilimitadas para continuar tu misión.

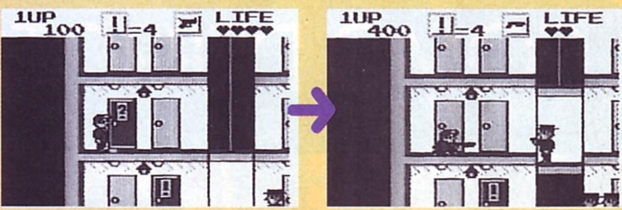


Del Agente #777

Premios Misteriosos

Nuestros agentes han descubierto el secreto detrás de las puertas con signo de interrogación en este clásico de los arcades. Cuando abres las puertas con la marca "?" y sales de ellas, obtienes un elemento que parece ser escogido al azar. En realidad, éste está determinado por los centécimos (tercer dígito desde la derecha) de tu puntaje. Guíate por la siguiente tabla para saber qué premio obtendrás de acuerdo a los dígitos:

Dígitos	Centécimos
0,1	Metralleta
2,3	Escopeta
4,5	Pistola
6,7	Granada
8,9	Corazón



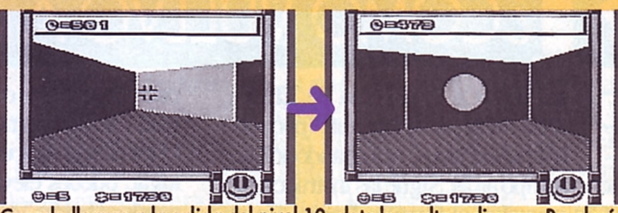
Entra a las puertas marcadas con un signo de interrogación y obtén una amplia variedad de elementos.



Del Agente #023

Salto al Nivel 20

Puedes hacer un salto rápido desde el nivel 10 al nivel 20 en este juego de laberintos engañosos con un super simple "Warp". Apenas veas la salida del nivel 10, voltea 180 grados y dispara a la pared. Se abrirá una nueva salida que te llevará al nivel 20.

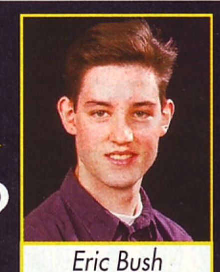


Cuando llegues a la salida del nivel 10, date la vuelta y dispara. Revelarás un Warp hacia el nivel 20.

COUNSELORS' CORNER!

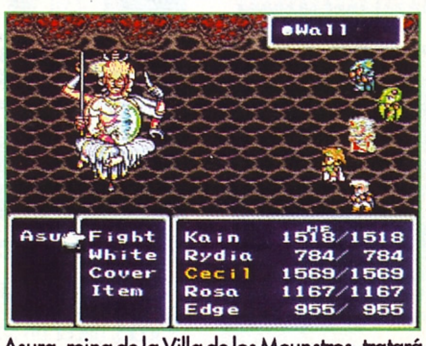


FINAL FANTASY II


Eric Bush

¿COMO DERROTO A ASURA?

Usa el Hechizo "WALL" en ella para que todas sus magias de curación la reciban tus guerreros. Ella acostumbra a utilizar trés o cuatro magias de curación por cada ataque y también muchas magias de vida. Debido a las frecuencias de magias de curación y, con un poco de suerte, puedes derrotarla incluso con uno sólo de tus guerreros que sobreviva. Mantente atacando con todo lo que tengas. Cuando Asura te ataque, prepárate a perder más de 1000 HP.



Asura, reina de la Villa de los Mounstros, tratará de curarse a sí misma. Usa "WALL" en ella para robar su magia.



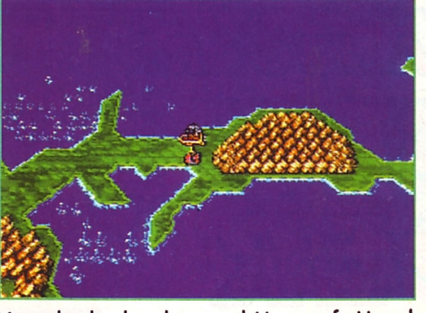
Utiliza todo el poder que puedas reunir para vencer a Asura. Ganarás 100.000 puntos de experiencia si triunfas.

¿COMO VUELVO A ABAJO DE LA TIERRA?

Para llegar a la caverna de Eblana, necesitarás el Hovercraft (pequeño bote aéreo) que Cecil abandonó hace mucho tiempo atrás. Sigue las instrucciones de Cid y vuelve al Castillo Barón. En un patio del costado derecho del castillo encontrarás a dos hombres que pueden atar el Gancho a la Aeronave. con el Gancho en su lugar, puedes elevar el Hovercraft (presionando el botón "A") y llevarlo a Eblana, que está ubicado en una isla al sudeste de Baron. Busca la cima de la Torre de Bab-il. Ahora transporta el Hovercraft sobre los arrecifes para llegar a la entrada de la Caverna de Eblana y así continuar tu aventura bajo tierra.



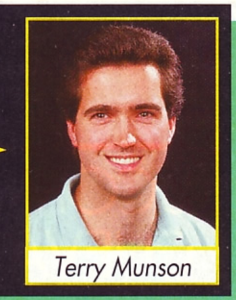
Visita a los ayudantes de Cid en el Castillo Barón para que instalen el Gancho en la Aéronave Enterprise


Vé a donde abandonaste el Hovercraft. Usa el botón "A" para activar el gancho.


Vuela al sudeste de Eblana. Con el Hovercraft, puedes llegar a la entrada de la Caverna.

SUPER MARIO WORLD

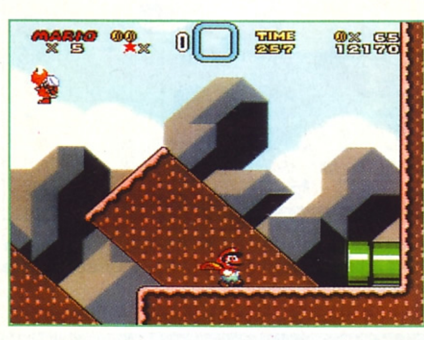
¿COMO LLEGO A LA SALIDA SECRETA EN CHOCOLATE ISLAND 2?


Terry Munson

El tiempo y el dinero son importantes en esta etapa. Para obtener la Llave para encontrar la salida secreta, debes terminar el Area Dos con 250 o más en el marcador de tiempo. El truco está en recoger la mayor cantidad de monedas posibles en el Area Uno. Si recoges 11 monedas o más, llegarás a una Area fácil donde podrás volar. Si recoges 9 monedas, el Area Dos será un poco más difícil. Si tienes 8 monedas o menos el Area Dos será lentísima. Busca las monedas extra en los bloques escondidos para obtener la Llave en el Area Tres para el atajo al Castillo.



Recoge monedas lo más rápido que puedas en el área 1. Con 11, irás a una fácil área 2.



Si ni siquiera recoges 9 monedas, tendrás que tomar la más difícil área 2.

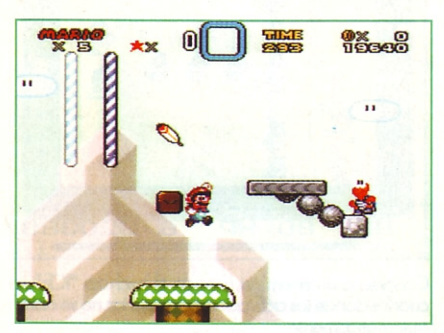


Al terminar el área 2 con 250 ó más en el marcador de tiempo, Mario alcanzará salida secreta.

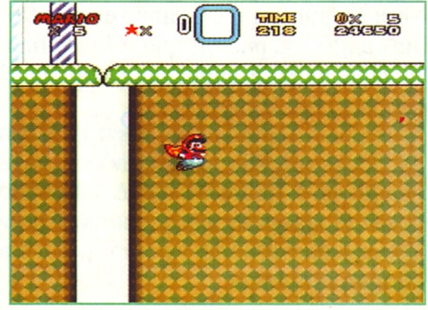
¿DONDE ESTA LA SALIDA SECRETA EN CHOCOLATE ISLAND 3?



El secreto para pasar Chocolate Island 3 para que Mario pueda llegar a la Fortaleza es encontrar la segunda Meta, a la que puedes llegar volando o saltando desde Yoshi. En la mitad del trayecto puedes encontrar y recoger una Pluma. Si sacaste el Switch Palace Verde, busca un bloque verde cerca del final para una Pluma. La enredadera te lleva a una salida que no te conduce a ninguna parte. Ignórala y vuela hasta la segunda Meta hacia la derecha.



Recoge la Pluma casi en la mitad de la etapa si todavía no la tienes.



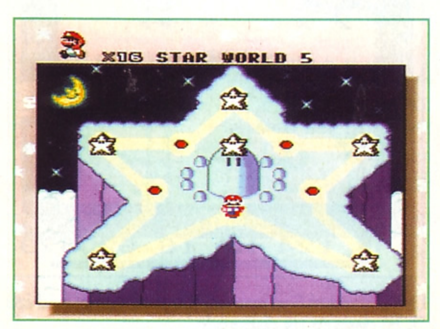
Vuela por abajo de la primera meta. Ahora llegarás a la salida secreta, que te lleva a la fortaleza.

¿COMO ENCUENTRO LOS 96 MUNDOS?




Hay 96 mundos en Super Mario World, pero puedes derrotar a Bowser sin visitarlos todos. Si te has perdido algún mundo, aquí está lo que hay que hacer.

Primero asegúrate de haber encontrado todas las salidas secretas. Donde haya un punto rojo en el mapa, hay dos salidas, asegúrate de encontrar todas las salidas en el Mundo Estrella o no encontrarás el Mundo Especial. En el Mundo de Bowser, debes asegurarte de meterte en todos los tubos.



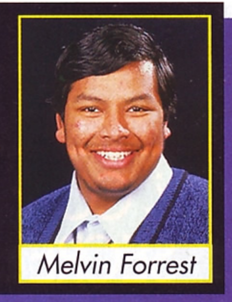
Asegúrate de encontrar la llave secreta en Star World 5 para que puedas llegar a las 8 etapas del mundo especial.



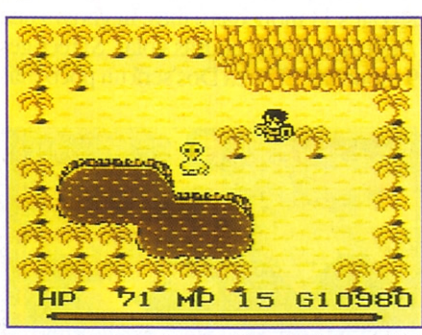
Busca la Llave para la Forest Secret en Forest of Illusion 4. Más alla de esta última área está la Fortaleza.

FINAL FANTASY ADVENTURE

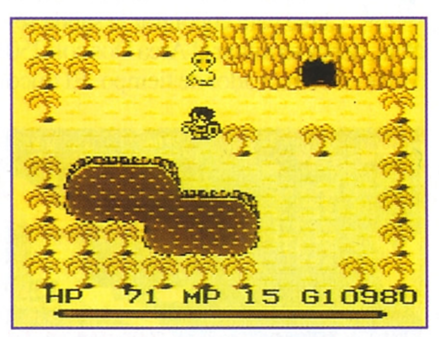
¿COMO ENTRO A LA CUEVA DE MEDUSA?


Melvin Forrest

La única forma de entrar a esta Cueva es siguiendo las misteriosas instrucciones que te da un niño en el pueblo de Jadd. Desafortunadamente, debes sobornarlo primero. Dale la Bolsa de Fango que encuentras en el desierto al sur de Jadd. La pista que él te da es: "Palmeras...y 8." Se refiere al oasis desértico con un panto en forma de ocho y dos palmeras al norte. La pista también sugiere que debes caminar haciendo la figura del ocho alrededor de las palmeras. Si lo haces, el barranco se sacudirá y temblará, dejando abierta la entrada perdida a la Cueva de Medusa. Amanda será tu ayudante en la Cueva, donde encontrarás el hechizo del hielo y perderás un amigo.



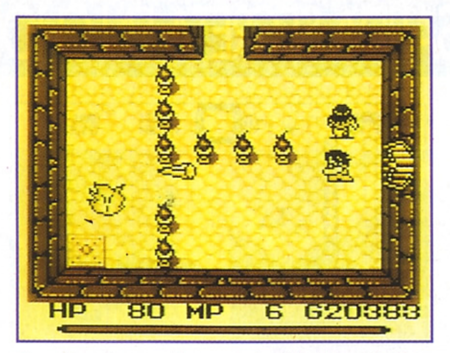
Después de obtener la pista del muchacho en Jadd, el cual te pide "Bag of Fang" como soborno, ve a este oasis.



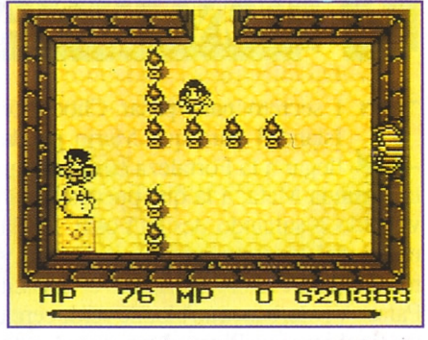
Camina alrededor de las dos palmeras haciendo la figura del "8" hasta que se abra la entrada en el risco.

? ¿COMO USO LA MAGIA DEL HIELO? 

En la Cueva de Medusa y en otras cuevas más adelante, encontrarás que el Hechizo de Hielo te será de gran ayuda. Cuando encuentres un cuarto con puertas que sólo se abren si algo se para sobre ellas, utiliza el Hechizo del Hielo.
Congela a alguno de los enemigos con el Hechizo Icicle Ice. Cuando se haya vuelto un hombre de nieve, empújalo hasta el activador de la puerta. Ahora ésta quedará abierta y podrás pasar sin ningún problema.



Congela a un enemigo usando el hechizo "ICE" en cuartos donde los activadores de puertas no se abren automáticamente.

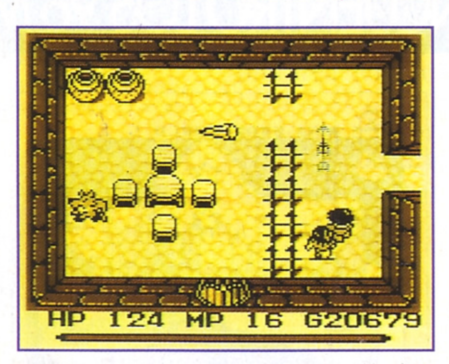


Los enemigos congelados parecen muñecos de nieve y pueden ser empujados hacia un activador, lo cual abre la puerta.

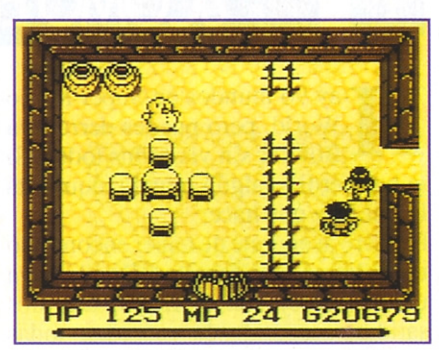
? ¿COMO CONTROLO EL ICICLE? 

En algunos de los calabozos de este juego, necesitarás conocer una técnica muy útil para controlar el movimiento de tu Hechizo de Hielo. Usa el Control Pad para guiar al Icicle hacia su objetivo. Mirando hacia diferentes lugares, dirigirás el curso del Hechizo mientras vuela hacia el enemigo. Esto es muy útil en cuartos con paredes internas que bloquean un tiro directo. También puede ser una técnica difícil en pasajes angostos.

Sólo el hechizo del hielo puede ser manipulado de esta forma.



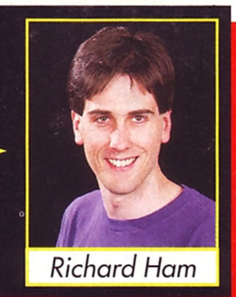
Usa el Control Pad para dirigir el curso del hechizo "ICE" después de dispararlo.



Esta habilidad te será crucial en escenarios más avanzados del juego.

STARTROPICS

¿COMO PASO EL TUNEL FANTASMA?


Richard Ham

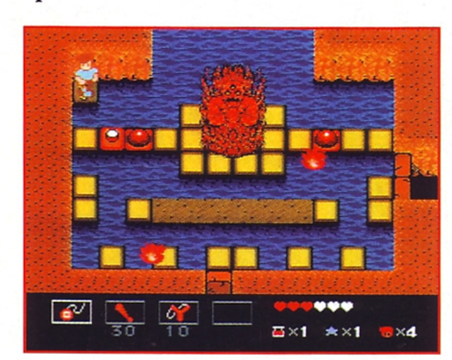
Hay dos áreas engañozas dentro del Tunel Fantasma que pueden dejar a Mike pegado en la oscuridad. Cuando te encuentres con la Babosa, estarás muy cerca de un pasaje secreto. Elimínala y camina a través de la pared hacia la derecha. La segunda área también parece ser un camino sin salida, pero no lo es. Aquí, Mike debe saltar a lo que parece una plataforma angosta en la parte de arriba de la pantalla. De ahí en adelante podrás continuar solo.

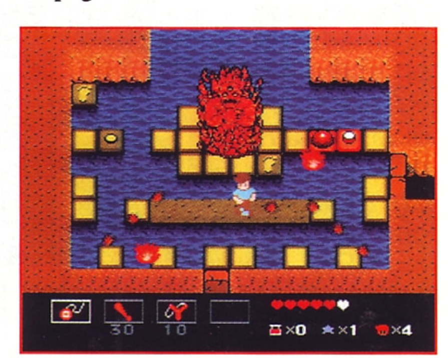

Elimina a la babosa con el yo-yo, ignora las escaleras y camina hacia la derecha de ella.


La raya verde arriba de la pantalla puede no parecer un lugar al cual saltar, pero lo es.

? ¿COMO DERROTO A MAGAMA EL FEROZ? ?

Magama el Feroz no puede ser destruído con medios convencionales como un ataque de Yo-Yo.
Debes destruír los dos lazos que mantienen la plataforma de Magama fuera del agua.
Hecho esto, Magama se sambullirá. Mientras esquivas los disparos de Magama, golpea primero el switch en la esquina superior izquierda del cuarto para que aparezca el botón al lado izquierdo.
Cuando golpees ese botón, este lazo desaparecerá. Ahora salta al segundo switch en la esquina inferior derecha de la plataforma y golpea el botón que aparezca.
Ahora Magama se hundirá y sus llamas se apagarán.


Salta al activador en la esquina superior izquierda, entonces golpea el botón en el lado izquierdo de la plataforma.


Salta al gatillo en la esquina inferior derecha de la plataforma, entonces golpea el botón final para sumergir a Magma.

NO TE PIERDAS EL PROXIMO NUMERO DE REVISTA CLUB NINTENDO Y DESCUBRE OTRO SENSACIONAL INSERTO NINTENDO POWER EN ESPAÑOL



TRADEWEST

Hablar de Tradewest es hablar de Battletoads, aquí están sus nuevos juegos:

BATTLETOAD IN BATTLEMANIACS

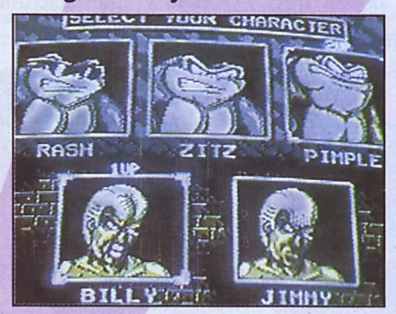
Mientras se encontraban probando una maquinaria inventada por el profesor T. Bird, los Battletoads fueron sorprendidos por un extraño enemigo que secuestró a Zits, entonces Rash y Pimple entraron por el portal, que este enemigo dejó abierto, para rescatar a su amigo.



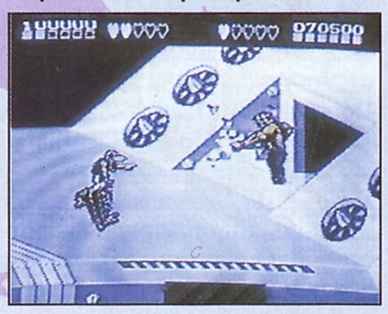
Battletoads para SNES es uno de los juegos más esperados; esta vez pudimos ver una versión más avanzada del juego, donde los movimientos de los personajes son espectaculares, y los enemigos más grandes.

Y no creas que porque los Battletoads hacen su arribo al Super NES se vayan a olvidar del NES, ¡Para nada!, ya que ahora aparecen en un juego para NES, donde comparten créditos ¡con Billy y Jimmy!, los Double Dragon; Sí, tal como leíste, el equipo Battletoads y Double Dragon trabajan juntos en un videojuego.

Este además de ser un juego con mucha acción y un reto elevado también incluye una gran mejoría en gráficos, un ejemplo muy palpable es que en la segunda escena además de que hay un fondo que se mueve a diferente velocidad, el piso da un efecto de 3-D muy similar al movimiento que tienen los pisos de Street Fighter II y eso verlo en el NES es sorprendente -y tranquilizante- porque es una muestra de que los programadores, en este caso RARE, siguen poniendo mucha creatividad para el sistema NES.









← En la conferencia de Tradewest, tuvimos la opurtunidad de platicar con Terry Torok, quien hizo su aparición hace tiempo atrás en un conocido programa llamado Video Power con Johnny Arcade; pues bien, Terry nos informó que él es el nuevo productor de las caricaturas de Battletoads y de Double Dragon, además de que nos confirmó que ya ha hablado con gente de muchos países de habla hispana para que sean exhibidas después de que sean dobladas al español.

En la conferencia de prensa también platicamos con Tim D.J. Stampler, comandante de un equipo de jóvenes programadores ingleses de RARE.

Recordando una pregunta que mucho nos han hecho nuestros lectores, le preguntamos a Tim qué se debía estudiar para poder producir o programar un videojuego y su respuesta nos sorpren-



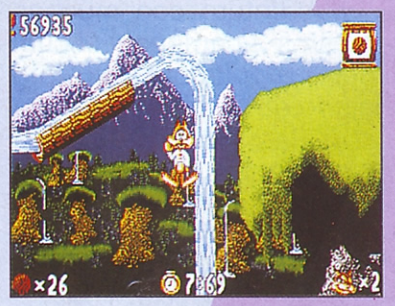
dió por su sencillez."Para poder realizar un videojuego se tienen que estudiar videojuegos. Si estudias computación sin conocer los videojuegos muy difícilmente podrás desarrollar uno. Llegarías a ser excelente contador o administrador, pero no podrías desarrollar un videojuego. Los detalles técnicos en la programación son relativamente sencillos y pueden ser rápidamente aprendidos por cualquier persona que tenga buenos estudios, pero incluso muchos genios en computación que no conozcan de videojuegos será muy difícil que programaran uno".



Seguimos platicando y nos habló de que su gente tiene mucha creatividad hasta en pequeños detalles ¡y se nota! Battletoads fue un exitazo que salió de la nada precisamente por eso y haber reunido en un juego a los Battletoads y a los Double Dragon fue también un acierto creativo.

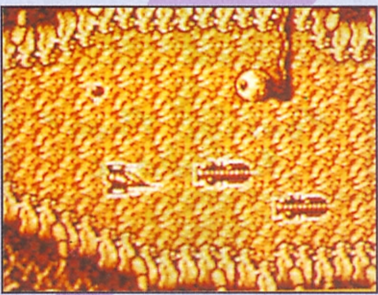
← Estos chicos sólo se ven seriecitos por su origen inglés, pero su buen humor está plasmado en los juegos de Battletoads. Ellos son: Simon Farmer del departamento de evaluación y prueba, Gregg Mayles, encargado del desarrollo de conceptos, Tim Stampler director del grupo y Kevin Bayliss creador de gráficos, todos ellos de RARE.

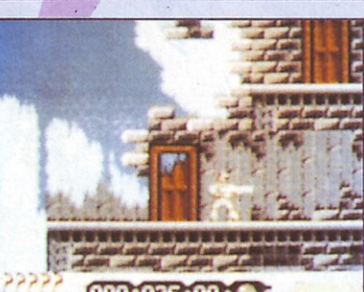
ACCOLADE





Siguiendo con nuestro recorrido llegamos al stand de Accolade, quienes están muy entusiasmados con los resultados del juego de su nueva estrella: Babsy, quien es un gato montes que debe ir avanzando a lo largo de varias escenas donde hay varios peligros a vencer. Además de los enemigos, también deberás luchar contra el terreno; ellos trabajaron mucho para que este juego fuera espectacular (y tiene que serlo con 16 megas de memoria), si aún no lo conoces, te has perdido de una gran diversión.



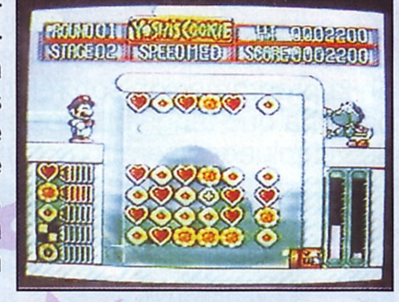


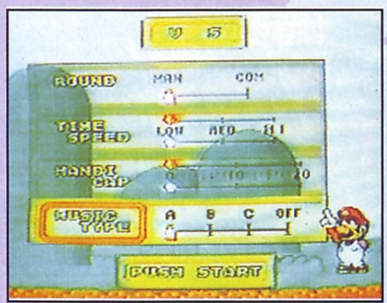
Otros de los juegos que presentó Accolade en este CES es la adaptación de la película Universal Soldier (Soldado Universal) para SNES; este juego nos recuerda un poco a un llamado Super Turrican y del que te hablaremos más adelante, y otro que exhibió es un juego de Naves llamado Star Hawk, una cuestión innovadora de este juego es que la mayoría de fondos se mueven a diferente nivel dando un efecto de 3-D.

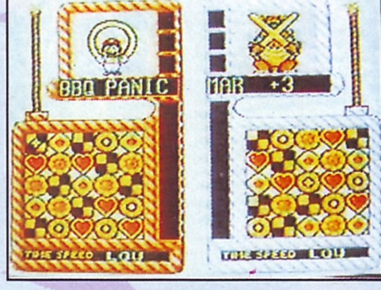


Bullet-Proof Software

Como siempre, Bullet-Proof es una compañía que desarrolla juegos con los que debes pensar (y sobre todo pensar rápido), fue una sorpresa para nosotros saber que ellos en America van a lanzar la versión de SNES de Yoshi's Cookie, esto porque llegaron a un acuerdo con Nintendo, debido a que Yoshi's Cookie es una variación de un juego que ellos iban a lanzar con el nombre de Hermetica; el juego es básicamente el mismo que las versiones de NES y Game Boy, pero entre los detalles que aquí podemos encontrar es que los fondos utilizados son los mismos que en muchas escenas de Mario World.











En esta versión de SNES metió su cuchara el papá de este tipo de juegos: Alexey Pajitnov, creador de Tetris.

Otro de los juegos que prepara Bullet-Proof es Obitus, el cual es una combinación de R.P.G. y Aventura con muchas innovaciones en estos 2 campos y el cual es un clásico de computadora, en este juego, tu has viajado en el tiempo y caído en un extraño país llamado Obitus; para poder regresar a tu propio tiempo debes encontrar las 4 Gemas perdidas de la torre obscura.

Al encontrarnos en el Stand de Bullet-Proof tuvimos la opòrtunidad de entrevistar a Alexey Pajitnov el creador de Tetris.

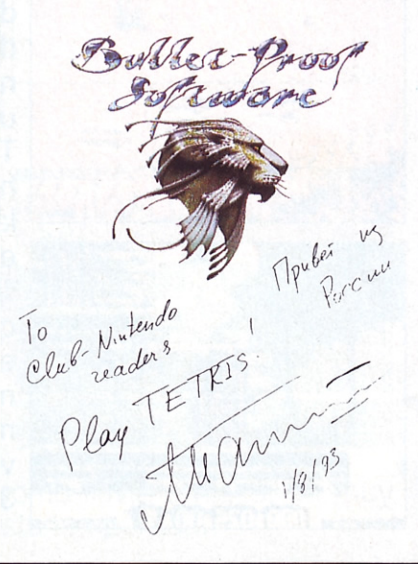
Aunque muchos lectores ya lo saben, Alexey nos comentó que Tetris fue creado hace 8 años, cuando el vivía en Rusia. El, jugando con sus computadoras creó un juego de rompecabezas pero que no lo dejó muy satisfecho. Después de estarle pensando, le dio al clavo con el diseño de Tetris (que por cierto su nombre viene de "Tetra" que significa 4 y como verás en el juego son todas las piezas posibles combinando 4 cuadrados).





Ante tal personaldiad no podíamos dejar de solicitarle el clásico autógrafo para la revista.

El Sr. Pajitnov se integró a Bullet-Proof Software desde hace 2 años.



El texto en inglés dice: "Para los lectores de Club Nintendo ¡Jueguen Tetris!". El texto en ruso dice: "Salud desde Rusia".

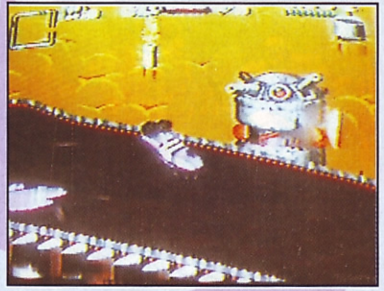




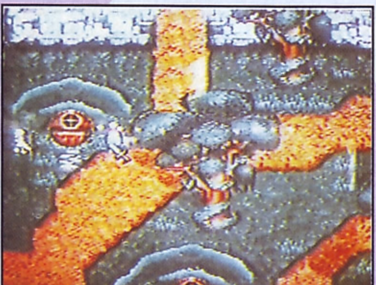
En el stand de **Interplay**, pudimos checar juegos muy, muy interesantes como es el caso de **The Lost Vikings**, un muy buen juego donde debes ayudar a 3 vikingos: Erik, Olaf y Baleog a escapar de una nave espacial que los ha capturado; para ir avanzando debes resolver diferentes laberintos usando a los 3 vikingos, un muy buen juego que une la acción y rapidez mental para resolver los laberintos o desactivar trampas.

Rock'n Roll Racing es un juego de carreras al estilo R.C. Pro AM para SNES; escoge de entre 6 diferentes máquinas y pilotos (humanos o aliens) para participar en carreras del campeonato intergaláctico, 50 pistas te esperan antes de que seas coronado campeón intergaláctico; una de las cuestiones más notables de este juego es que la música de fondo así, como los efectos de sonido son estupendos, además de que podrán participar 2 jugadores al mismo tiempo.





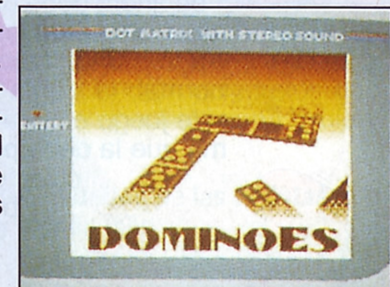


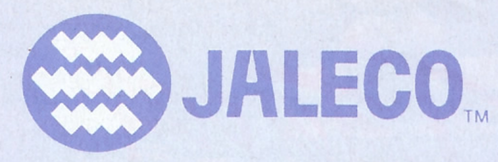


Lord of the Rings (el Señor de los Anillos) te transporta al maravilloso mundo de magia y hechiceros; en este juego tú debes ayudar al Hobbit Frodo Baggins en su misión para destruir el anillo único, que tiene el poder suficiente para devastar la tierra media. Conforme vayas avanzando encontrarás compañeros que se unirán a tu misión y así poder enfrentar al demonio Balrog, uno de los servidores del poderoso señor oscuro: Sauron; basado en un clásico de la literatura inglesa, escrita por J. R. R. Tolkien,Lord of the Rings es un increíble juego de aventura / R.P.G. (así que ya sabes de dónde viene el nombre de Balrog.) El juego tiene muchas innovaciones como la de batallas en tiempo real, además de que la animación de los personajes es muy buena y el uso del mouse del SNES le agrega un gameplay más rápido.

Para Game Boy Interplay pensó en los papás y pronto verán el volumen 2 de **4 in 1 Fun Pack** con 4 diferentes juegos que te darán mucho tiempo de diversión como Dominó, Solitario, Yacht y Cribbage, para competir contra la máquina o dos jugadores a través del Video Link.

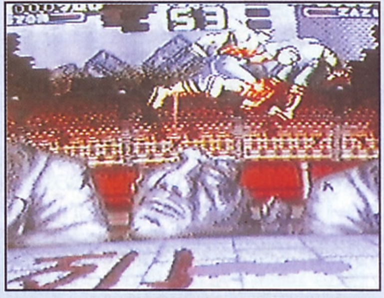
Nos llamó mucho la atención este juego pues, hasta donde recordamos es el primero en incluir el juego de Dominó, muy popular entre los adultos.

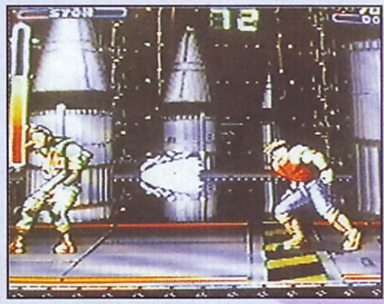




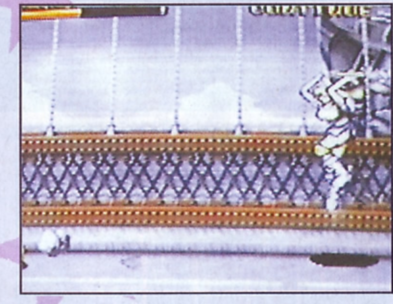
Ya en el número anterior te habíamos mencionado que **Jaleco** se encontraba desarrollando un juego llamado Dead Dance; pues ahora que estuvimos con ellos en su stand nos enteramos que este juego sí vendrá a América pero con el nombre de **Tuff e Nuff** (que se pronuncia igual que Tough enough y que significa "Suficientemente duro"), como ya te habíamos dicho, el juego es muy parecido a Street Fighter II, y pensamos que de todos los juegos de pelea de este tipo, es el que mejores valores y movilidad de personajes tiene (después de Street Fighter II... obviamente), las nuevas noticias acerca de este juego es que en lugar de que sea de 12 megas, es de 16.



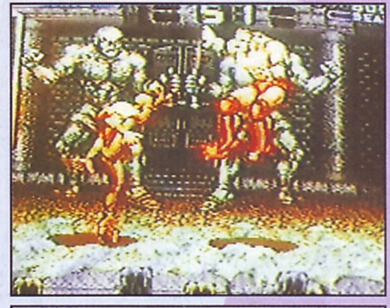




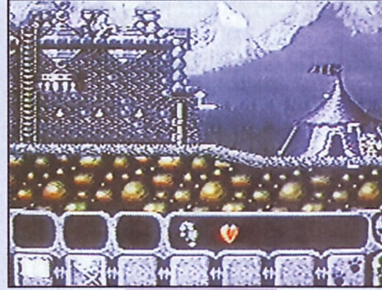




Otro juego que mostraron fue **Brawl Brothers** (que nosotros te dijimos que era Rushing Beat II, pero parece que están decididos a cambiarle el nombre a todos sus juegos), el juego es una versiòn muy mejorada en gráficos y movilidad de Rival Turf, si tú eres fan de los juegos de pelea estos 2 son para ti.



KING ARTHUR'S WORLD es un juego un tanto extraño, tu misión es la de guiar a todo tu ejército para luchar contra Hordas de Goblins, caballeros obscuros o behemonts; este es un juego de estrategia muy interesante que cuenta con 26 niveles y sonido Dolby Stereo, además de que es compatible con el mouse de SNES, el modo de juego es algo parecido a Lemmings.

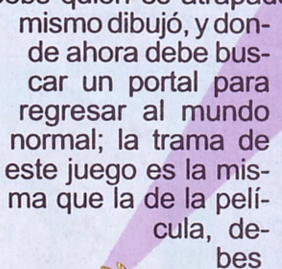


Entre los títulos lanzados por Jaleco veremos cosas muy buenas: Utopía para Super NES, que es un juego muy al estilo Populous; también Super Bases Loaded 2 para Super NES; para NES preparó Bases Loaded 4; para Game Boy , Rampart y Goal! (ya era hora de tener este juego en sistema portátil).



OCEAN, para no fallarle a la tradición mostró su próxima generación de juegos todos basados en sus licencias de películas, y aunque sean pocos títulos los que aquí exhibió lo que hace que sean muchos juegos es, que cada título será lanzado para los 3 sistemas de Nintendo.

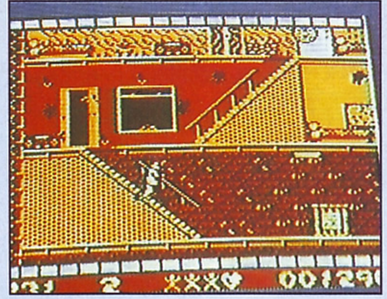
COOL WORLD es la historia de un caricaturista llamado Jack Deebs quien es atrapado en un mundo extraño que él mismo dibujó, y donde ahora debe buscar un portal para regresar al mundo normal; la trama de este juego es la misma que la de la película, debes











ir avanzando a lo largo de la extraña ciudad y reunir pistas, para así poder regresar al mundo normal.

LETHAL WEAPON 3 está basado en las aventura de los policías Roger Murtaugh y Martin Riggs, quienes deben impedir una ola de crímen que se apodera de varios sitios de la ciudad como centros comerciales, el metro de Los Angeles o las bodegas portuarias; algo muy notable es que la versión de SNES es muy diferente a las de NES y G.B., ya que en la primera ves la acción de lado y en las otras 2 el estilo del juego es de pelea tipo Double Dragon. 3F

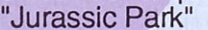




Otro juego sobre **THE ADDAMS FAMILY** que preparó Ocean es el que está basado en la nueva serie de animación de esta familia y que se llama Pugsley`s Scavenger Hunt, este juego es muy parecido a la versión de Super NES de Addams Family, pero ahora los gráficos han sido hechos para que sean estilo caricatura; al igual que Lethal Weapon, versión de NES y Game Boy son muy parecidas.

¿Y que se podía esperar de Ocean para sus próximos juegos? claro que en una licencia de película, el éxito de taquilla del momento "Jurassic Park"



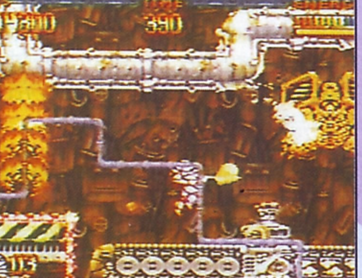




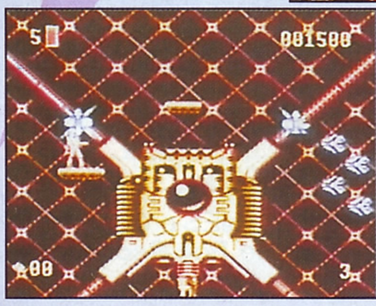


La principal atracción de **SEIKA** en este CES fue la presentación del juego **Super Turrican** para SNES y NES, este es un juego de acción en donde tú controlas a un super soldado que debe llegar a una base enemiga y destruir al líder; la acción de este juego se desarrolla en una mezcla entre Contra y Metroid, y ya que estamos hablando de acción del juego también te podemos decir que es un juego muy rápido y que requiere mucha habilidad manual, y una cuestión muy importante es que la versión de NES tiene el mismo nivel de acción y muchos de los fondos se mueven a diferente velocidad dando un efecto de 3-D, este es un muy buen juego. 3F

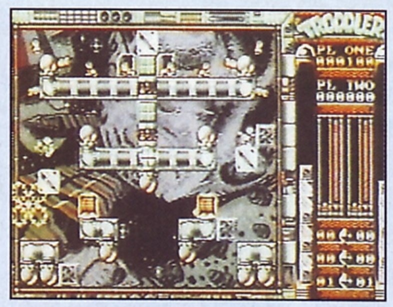




Otro juego para SNES que presentó SEIKA es **The Aquatic Games**, en este juego debes participar en







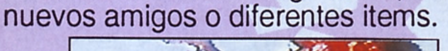
una serie de competencias, todas muy extrañas, como evitar que tus amigos sean pescados. En este juego participa un personaje europeo muy famoso llamado James Pond.

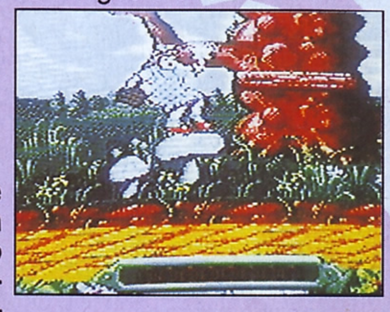
Y si presentan un juego de acción y uno deportivo ¿porqué no presentar uno de estrategia? **Troddlers** es un juego muy al estilo de Lemmings, donde debes guiar a todos los Troddlers a un salida, pero debes realizar varias maniobras para que todos alcancen la salida.



SETA

En **Seta** también piensan en los jóvenes jugadores, ya que se encuentran lanzando un juego basado en la película de **Mago de Oz**. Tu misión es ir resolviendo pequeños acertijos que se te van presentando rumbo al castillo del Mago de Oz; en tu camino te vas encontrando con nuevos amigos o diferentes items.







Otro juego de estrategia que presentó Seta es **Cacoma Knight**, este juego está basado en un antiguo clásico de Arcadia llamado Qix donde mediante un punto (el Qix) debes ir formando cuadros en la pantalla los cuales se iluminan, y tienes que llenar ciertos porcentajes de la pantalla.



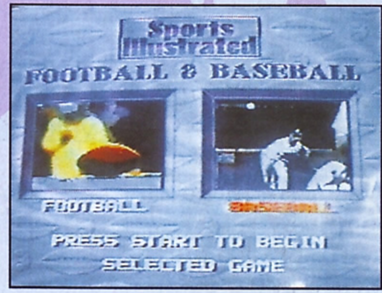
Y si de secuelas se trata, ellos se encuentran lanzando **F-1 Roc 2,** (si recuerdas en la primera parte de este juego manejabas coches de carreras F-1) pues esta vez debes competir en la F-1 pero del futuro; la temática del juego es un poco parecida a la de F-Zero pero con sus respectivas diferencias.

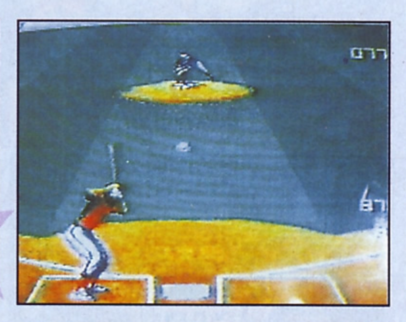




THQ Software es una compañía conocida por la gran cantidad de títulos que saca para los tres sistemas, para Super NES esta vez mostraron títulos como **Ren & Stimpy**, 2 dos personajes de caricaturas muy conocidos en los Estados Unidos.

Otro de los títulos que preparó es el que está basado en la película **Wayne's World** y que aquí simplemente se llamó "El Mundo según Wayne", en este juego tu debes guiar a Wayne, quien ataca con una guitarra eléctrica. Un tanto extraño ¿no?



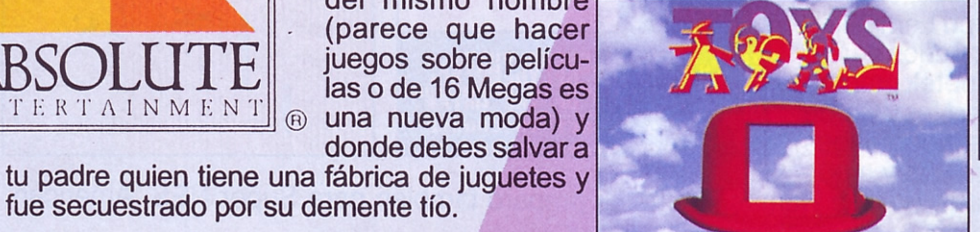


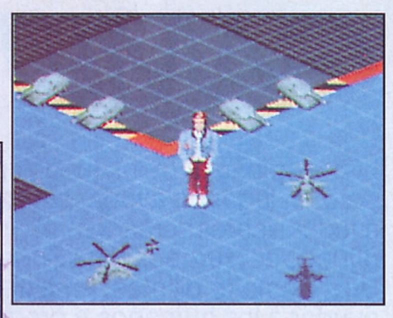
Y para no fallarle a la moda, THQ también se encuentra lanzando un juego de 16 megas llamado **Sports Illustrated** y **Football & Baseball**, aquí los 2 juegos están muy bien diseñados y detallados cada uno con diferentes opciones, por ejemplo en el Fútbol Americano ves la perspectiva completa del campo y cuando realizas cierto tipo de jugadas verás cómo hace un acercamiento a la jugada.

No creas que aquí paran todos los lanzamientos de THQ, a lo largo de este año veremos juegos como **Rocky & Bullwinkle**, **Thomas the Tank Engine** y **The Great Waldo Search** para SNES; para NES próximamente veremos **Wayne's World**, **Ren & Stimpy** y **Thomas the Tank Engine** y para Game Boy **Race Drivin'**, **Wayne's World** y **Ren & Stimpy 2**.



No todas las compañías exhibieron muchos juegos; **Absolute** sólo presentó un juego para SNES llamado **Toys** y que está basado en una película del mismo nombre (parece que hacer juegos sobre películas o de 16 Megas es una nueva moda) y donde debes salvar a tu padre quien tiene una fábrica de juguetes y fue secuestrado por su demente tío.



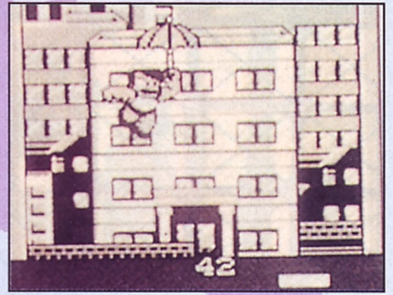




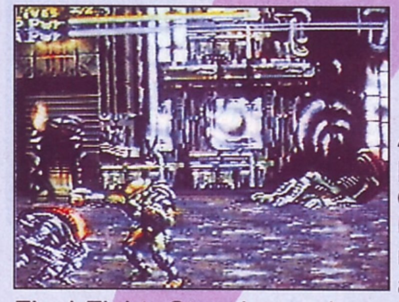
TECHNOS llevó una versión casi terminada de **The Combatribes** un juego de pelea muy al estilo de Double Dragon (lo cual es válido ya que Technos es el creador de este hit) y que seguramente ya se encuentra a la venta; Para Super NES sacaron títulos como **Super Dogeball** y **King of Rally**; de su línea de Crash`n the boys anunciaron 2 nuevos títulos: **Ice Challenge** (que la verdad ya lo había prometido desde el pasado CES) y **Soccer Challenge**, que es casi como Nintendo World Cup Soccer 2. Para Game Boy Próximamente veremos **The Boys`n the Crash Street Challenge.**



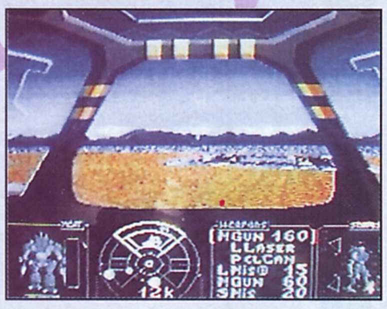




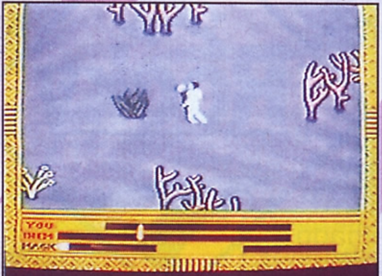
ACTIVISION®



ACTIVISION mostró dos juegos para SNES, el primero es **Alien vs. Predator**. Aquí en realidad nadie es el héroe pero tu debes manejar a un depredador para infiltrarse una colonia humana que ha sido invadida por los Aliens, la acción de este juego es un poco parecida a Final Fight. Otro de sus juegos que vimos es **Mech Warrior**, donde debes manejar un robot equipado con diferentes tipos de armas y entrar a territorio enemigo. Este juego está basado en las famosas máquinas Battletech de realidad virtual.



ASCIIWARE™

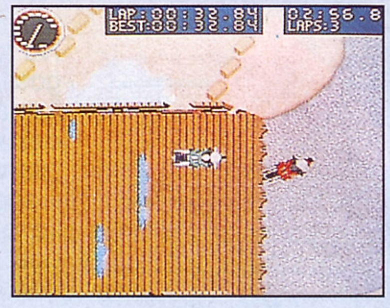


ASCIIWARE es la compañía que creó el super Advantage, pero no creas que su campo de acción es solamente el de aditamentos, también prepara un RPG para el mouse del SNES llamado **Spell Craft**; este RPG tiene escenas de batalla muy parecidas a las de un juego llamado The Immortal, pero a diferencia de los demás RPG's aquí los movimientos del personaje son determinados por el mouse.

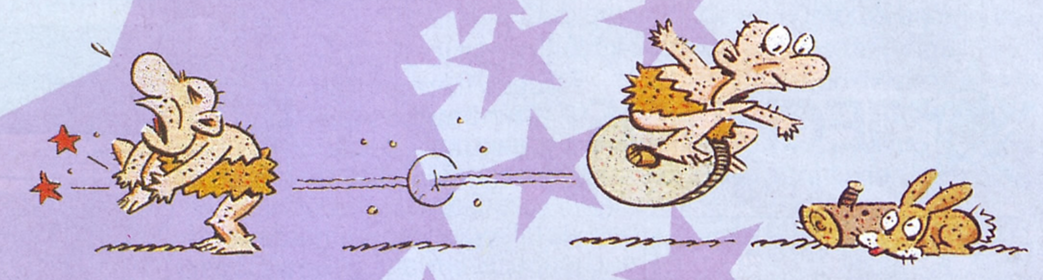


GAMETEK

Kawasaki CARIBBEAN CHALLENGE
MODEL:
JETSKI 750-SX
THIS MACHINE PACKS QUITE A PUNCH. THE POWERFUL WATER-COOLED ENGINE DELIVERS ALL T THRUST YOU NEED TO BLOW YOUR OPPONENTS OUT OF THE WATER.
PRESS SELECT TO CHOOSE
PRESS START TO RACE



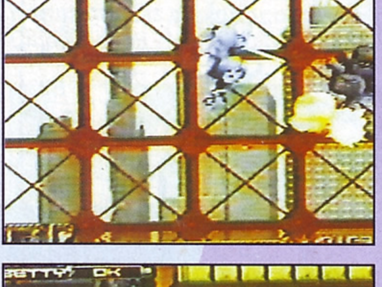
¿Qué opinarías de un juego tipo Lemmings pero en lugar de ayudar a pequeños seres, ayudes a seres humanos? **Gametek** preparó el juego de **Humans** para Super Nes y Game Boy; como te dijimos, en este juego debes ayudar a los humanos a progresar, y a que aprendan cosas nuevas. Aparte de The Humas, Gametek preparó también para Super NES, American **Gladiators** (basado en el famoso programa de los gladiadores) y **Kawasaki Caribbean Challenge**, un juego de carreras de motos acuáticas.



KEMCO

KEMKO (ya sin Seika, recordemos que aproximadamente 1 año y medio se separaron) mostró interesantes títulos para Super NES, NES y Game Boy, para Super NES tenemos la versión de su juego más famoso: **Top Gear 2**, en esta versión siguen participando 2 jugadores al mismo tiempo, pero han sido agregados nuevos factores como coches nuevos y que en las competencias influirán factores climatológicos como la lluvia, ahora si a ti no te gustan las carreras y prefieres la acción también veremos 2 títulos de Kemco dentro de este género, **G2 (Generation 2)** y **The First Samurai**; en el primero comandas a un gigantesco robot a luchar contra una armada invasora, un poco parecido en el tipo de juego a Ninja Gaiden, y el segundo es una mezcla de acción (aventura con la misma perspectiva de G2). Otro de sus nuevos títulos son **Kid Klown** para Super NES y NES, **Acce Harding: Lost in Las Vegas** (Deja Vu II) para NES y **Sword of Hope 2** para Game Boy.

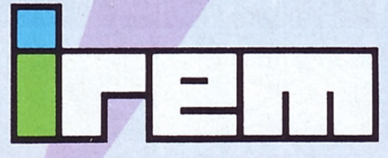






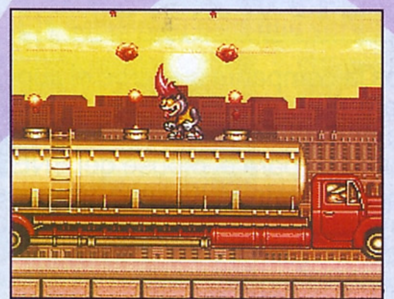




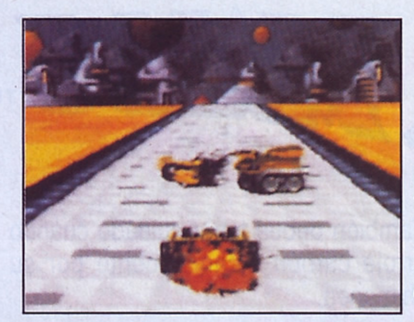


IREM presentó un juego tipo Street Fighter II, llamado **Street Combat**, donde podrás competir contra la máquina escogiendo a 2 diferentes peleadores o contra un amigo y así escoger a los personajes controlados por la computadora; otro de los juegos que presentó se podría decir literalmente que está de "pelos", **"Rocky Rodent"** es un personaje con diferentes aptitudes que cambian dependiendo el peinado que tenga... suena extraño pero es cierto y muy chistoso.





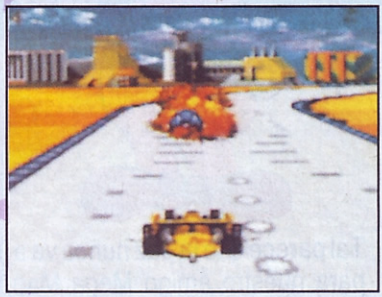




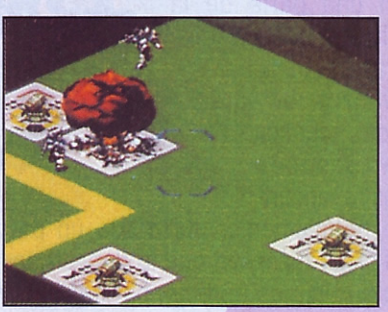
namco

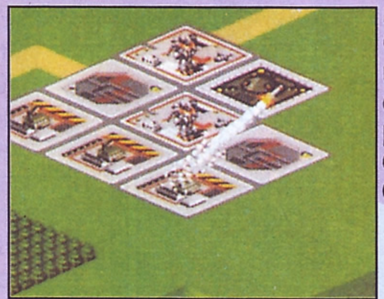


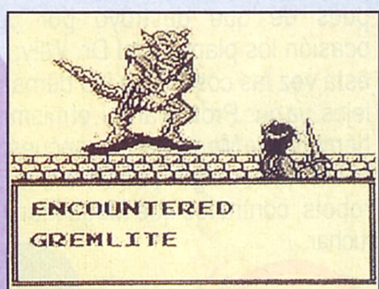
NAMCO preparó un juego de estrategia futurista llamado **Metal Marines**; como en todo juego de estrategia tú debes decidir cómo y dónde deben atacar y defender tus tropas, y para no salirse de la onda futurista vimos **Battle Cars** que es un juego con cierto parecido a Super Mario Kart, pero si en este último de vez en cuando golpeabas a los competidores, aquí debes hacerlo siempre para ganar, ya que ese es el objetivo, vencer a todos los campeones estatales (en total 30) para así reclamar el título del mejor.



Ya debe estar en las manos de los fans el último reto de los R.P.G., su nombre es **Great Greed**, un RPG con la característica de presentar muchos cinemas displays.



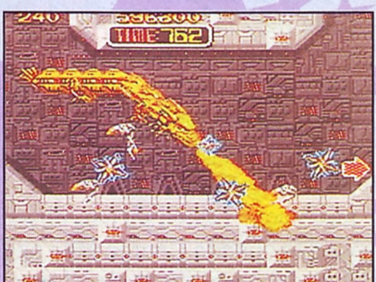


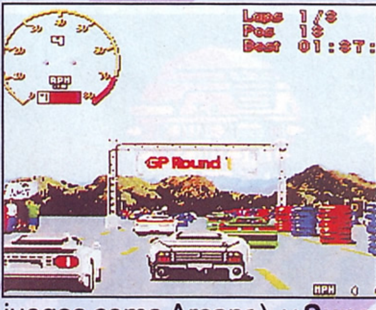


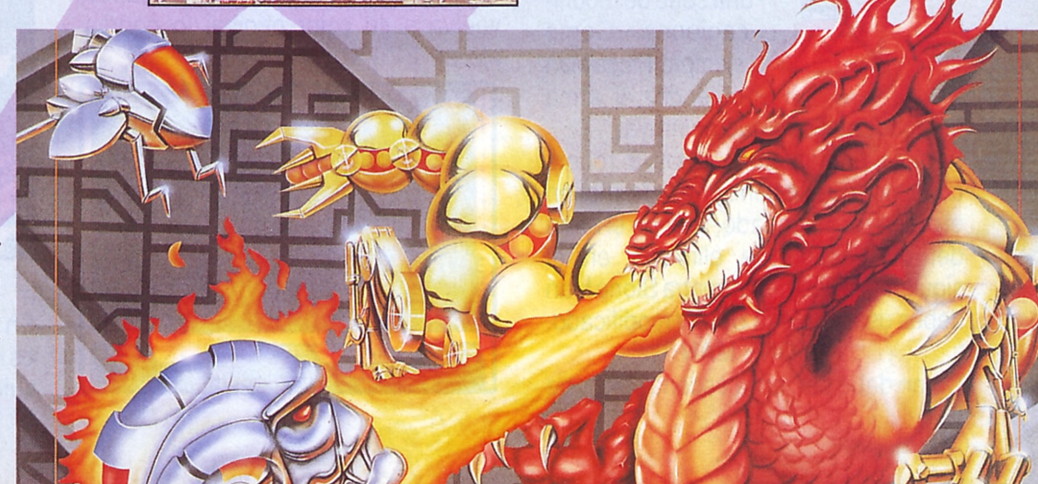


JVC

JVC es una marca muy conocida por su hit para Super NES, Super Star Wars, sus últimos juegos para Super NES son **Jaguar** un juego de carreras similar a Top Gear, además de **Syvallion**, donde manejas a un dragón que debe enfrentarse a varios enemigos a través de pequeños laberintos; otros de sus juegos para este '93 son **Dungeon Master** (un super clásico de computadora en el que se basaron muchos juegos como Arcana), y **Super Empire Strikes Back**, el cual promete ser una super secuela ya que tiene 16 megas de memoria. 2F









MEGA MAN 5™

Tal parece que la paz nunca va a llegar para nuestro amigo Mega Man, después de que destruyó por cuarta ocasión los planes del Dr. Wily; pero esta vez las cosas han ido demasiado lejos, ya que Proto Man (sí, el mismísimo hermano de Mega Man) ha secuestrado al Dr. Xavier Light y liberó a 8 nuevos robots, contra los que Mega Man debe luchar.

Como siempre, Mega Man trae un nuevo as bajo la manga, ya que antes de ser secuestrado, el Dr. Light le hizo una modificación a su Mega Buster haciéndolo más poderoso, al igual que su fiel mascota Rush, quien también tiene una serie de modificaciones. Como siempre, Mega Man obtendrá el arma del robot maestro que destruya.

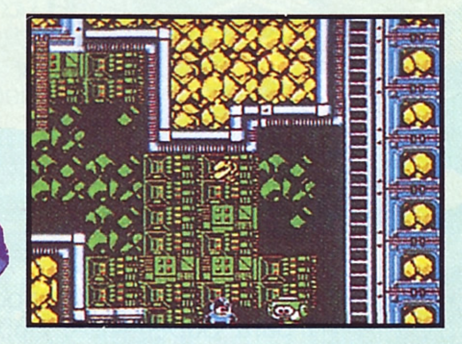
Aquí te presentamos a los 8 robots contra los que se tiene que enfrentar en el orden recomendado, usando el arma del que acaba de eliminar, en el siguiente; obviamente contra Stone Man debes usar tu Mega Buster modificado.

STONE MAN

Como debe ser, en la escena de Stone

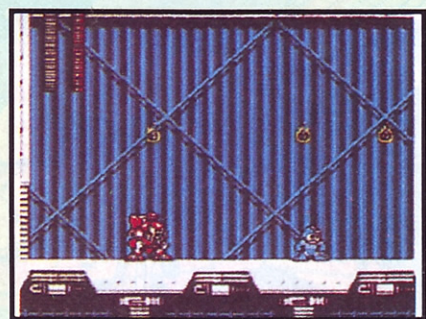


Man verás que todo está hecho de piedra; quizá tu camino sea un poquito complicado ya que no tienes armas, pero para todo aquél que es todo un veterano en los juegos de Mega Man no tendrá mucho problema en terminar esta escena. Debes tener un poco de cuidado al enfrentar a Stone Man: cuando él dé un gran salto, pásate corriendo y cuando su salto no sea tan largo bárrete.

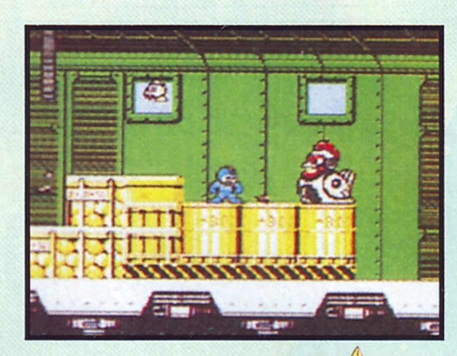


CHARGE MAN

La escena de Charge Man es en un ferrocarril muy largo; aquí enfrentarás una gran variedad de enemigos como robots-cabeza o gallinas mecánicas. Debes ser muy observador, ya que cuando Charge Man se ponga rojo debes escapar de él, y cuando vuelva a su color original lo podrás atacar.

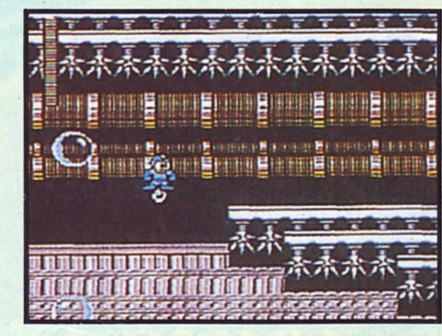


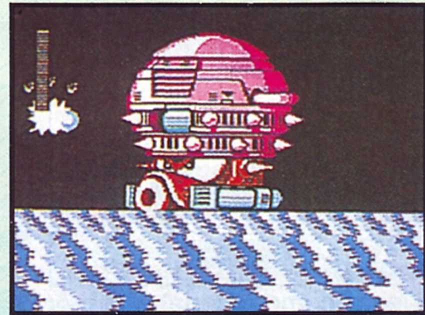
También debes tener cuidado cuando arroje carbón incandescente por su chimenea.



WAVE MAN

En una parte de la primera escena de Wave Man deberás avanzar en una moto acuática y ya después irás avanzando normalmente; quizá sea un poco difícil avanzar, ya que lo debes hacer de burbuja en burbuja, por bases con picos o caídas sin fondo. Para poder vencer más rápido a Wave Man usa el ataque al deslizarse.





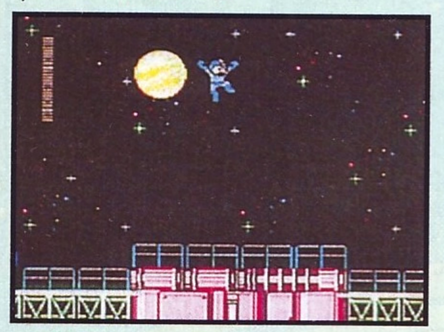
STAR MAN

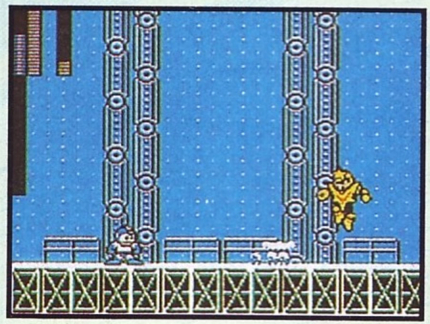
En la escena de Star Man la gravedad es muy poca, por lo cual debes ser muy cuidadoso al dar tus saltos, ya que





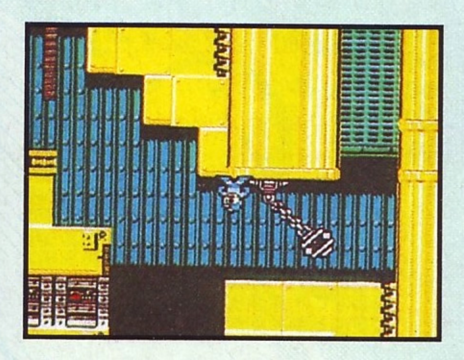
puedes perder el control sobre ellos, aunque si sabes darle un buen uso podrás esquivar a algunos enemigos. Debes ser muy preciso al enfrentarte a Star Man, ya que te atacará con estrellas que lanzará al azar.

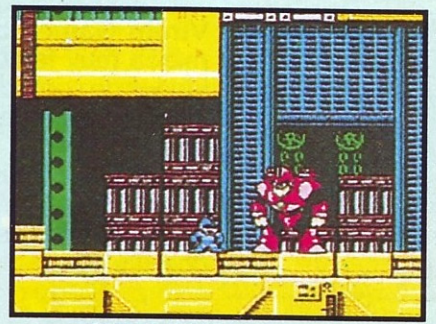




GRAVITY MAN

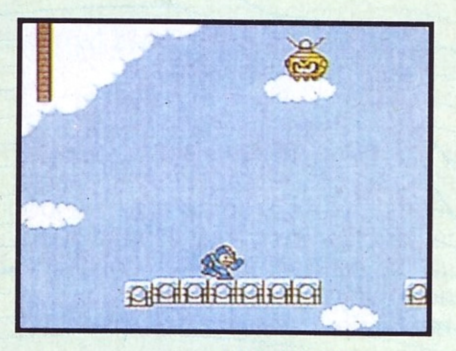
En la escena de Gravity Man toda la gravedad se invierte, así que no será raro que te veas caminando por los techos, lo cual puede llegar a ser muy complicado por el cambio de control. Para poder dañar a Gravity Man debes esperar a que él intente cambiar la gravedad para darle con el arma de Star Man.





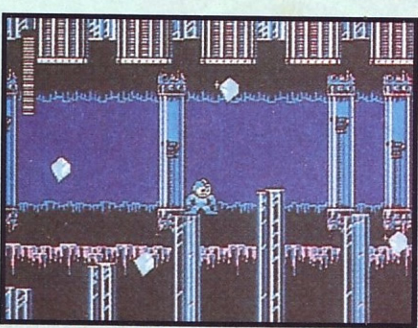
GYRO MAN

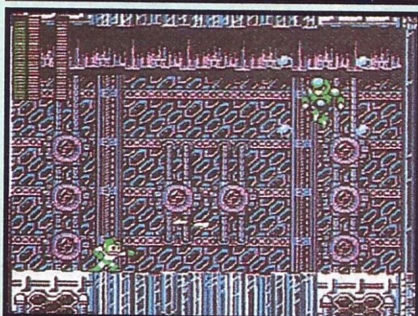
La guarida de Gyro Man se encuentra en las alturas (para ser más exacto, en las nubes) por lo que muchas veces tendrás que ir subiendo por bases, pero debes tener cuidado pues en este camino encontrarás unos picos que te restarán energía, además de enemigos muy difíciles. Gyro Man te atacará girando, por lo que debes saltarlo y cuando se pare es tu oportunidad de atacarlo.



CRYSTAL MAN

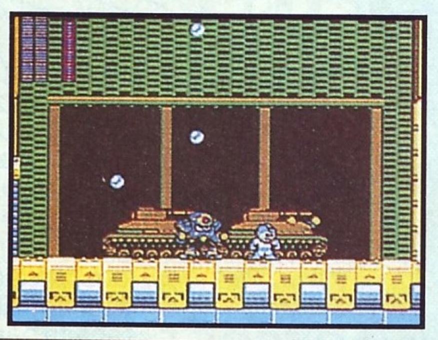
En la escena de Crystal Man debes ser muy preciso en tus movimientos, ya que muchas veces tendrás que saltar en pequeñas bases y esquivar los cristales que te caen. Cuando fin te enfrentes a Crystal Man debes fijarte en cómo avienta sus cristales, ya que éstos regresan.





NAPALM MAN

Un enemigo muy difícil es sin duda Napalm Man, ya que para llegar a él deberás enfrentarte a muchos peligros como cascadas invertidas. Para entrentarte a él siempre bárrete para evitar sus disparos y entonces atácalo con Crystal Man.








Oil

motor oil

junior

PHOTO: ROCCA CHERNIAVSKY DESIGN AND PRODUCTION FAAC™ CLIENT: MOTOROIL

CURSO
Nintensivo




Seguramente ya estarás familiarizado con los movimientos de Mario, pero tienes que practicar algunos movimientos nuevos.

MOVIMIENTOS

IZQ,DER	Caminar
IZQ+B, DER+B	Correr
ABAJO	Agacharse o bajar por los tubos
ABAJO+B	Correr la pantalla hacia abajo
ARRIBA+B	Correr la pantalla hacia arriba
ARRIBA+A	Subir por los tubos o saltar alto
A	Saltar (Dependiendo del tiempo que lo dejes presionado, dará saltos pequeños o grandes) (Si lo dejas presionado cuando caes sobre un enemigo rebotas muy alto)
A+ABAJO	SPIN JUMP-Sirve para romper algunos bloques o sacar las monedas e implementos. (Sólo lo puede ejecutar Super Mario y Fire Mario)
B	Lo dejas presionado para tomar los caparazones de los Koopas.
START	Comienzo del juego y pausa
SELECT	Si entras nuevamente a las escenas que ya terminaste y pones pausa, al presionar SELECT te podrás salir de la escena.

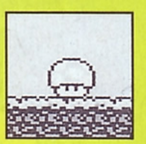
CONOCE LOS PODERES Y LOS ITEMS


Mario.- Con él puedes pasar por los caminos muy pequeños.

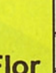
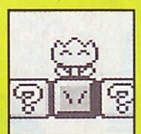

Burbujas.- Cuando entres a una burbuja deja presionado **A** para elevarte. (No toques el agua).


Bolsa con 50 monedas

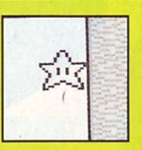

Super Mario.- Puedes ejecutar el Spin Jump.


Hongo


Fire Mario.- Puedes disparar con **B** para eliminar algunos enemigos y bloques.

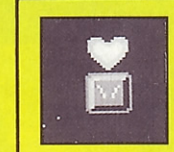


Flor


Invencible Mario.- Al tomar la estrella eres invencible por 15 segundos. Del quinto enemigo en adelante que elimines con este poder te dará 1Up. (Al eliminar a 100 enemigos aparece una estrella)


Estrella


Bunny Mario.- Puedes saltar muy alto sin necesidad de presionar ARRIBA
- Si saltas y dejas presionado **A** bajará poco a poco.
- Si presionas repetidamente **A** bajará muy lentamente.


Zanahoria

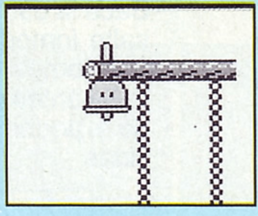

Vida 1Up

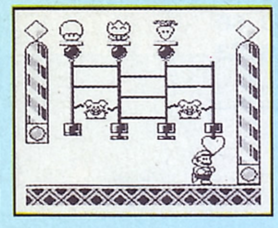

Campana.- Tócala y si eres eliminado comenzarás ahí nuevamente.


Space Mario.- En la Luna tú puedes dar saltos lentos, pero cuando estás en la última etapa dejas presionado **A** para subir.



CAMPANA.- Si al final de la escena tocas la campana jugarás en la escena de bonus.

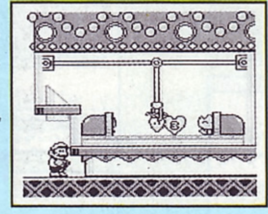


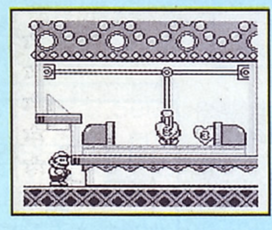


En cuanto entres presiona rápidamente A y tendrás altas probabilidades de obtener una vida. Hay otra técnica donde te colocas en cualquiera de las 4 opciones y presionas A pero no dejes de presionarlo hasta que estés seguro de que el premio que te va a caer es el que quieres, de lo contrario no sueltes el botón para que salgas de la escena sin tomar nada.

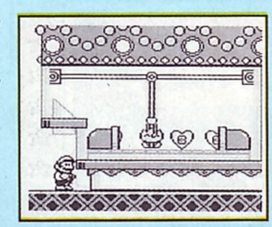
En cuanto entres presiona rápidamente A para obtener zanahoria.

AXY



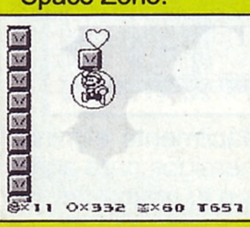


En cuanto el primer corazón toque el tubo que está junto a ti presiona A para obtener 3Up.

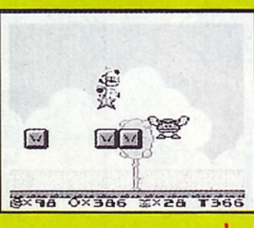


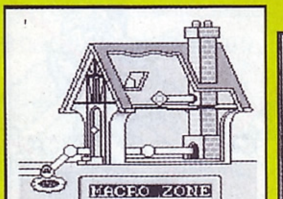
En cuanto la primera flor toque el tubo que está junto a ti presiona A para obtener Fire Mario.

En la esquina superior izquierda encontrarás un 1Up.
Al final tienes que entrar por la puerta de arriba para llegar a Space Zone.

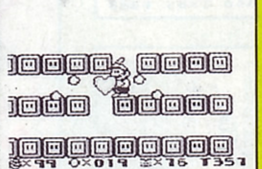


Si te colocas a la izquierda del cuarto bloque y saltas aparecerá una estrella.

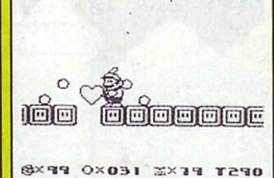


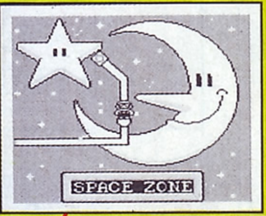


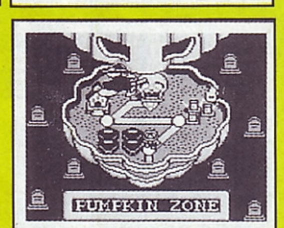
Dispárale al quinto bloque de en medio y al penúltimo de arriba para obtener un 1Up.



En la segunda barra de bloques dispárale a los bloques 7,20 y 27 para obtener un 1Up.

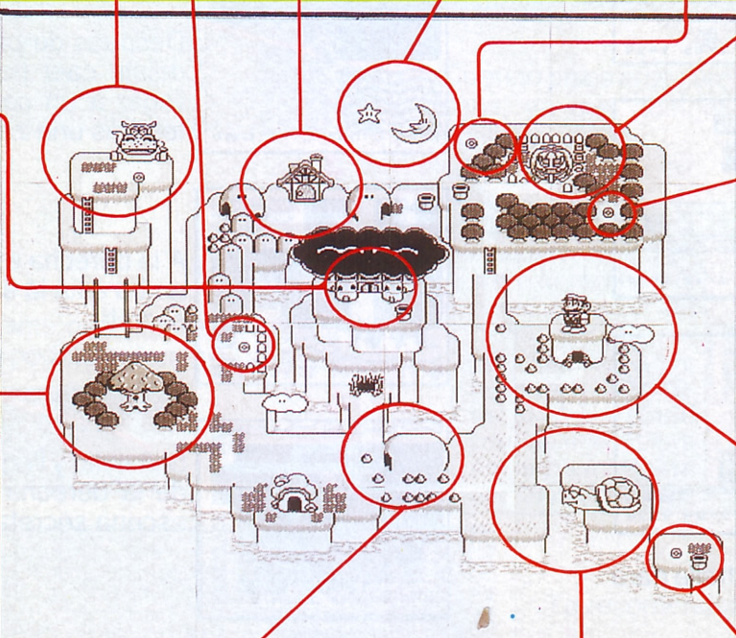


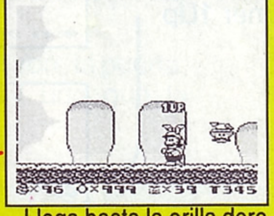




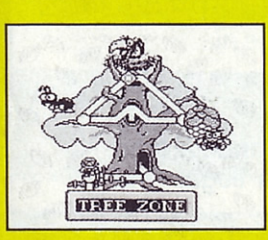


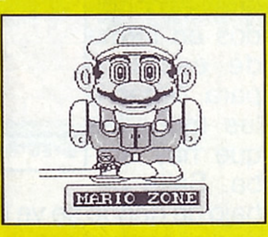
Hasta que juntes las 6 monedas podrás entrar al castillo de Wario.

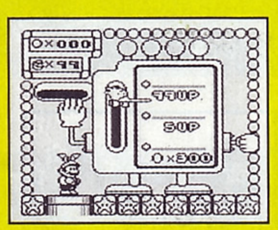




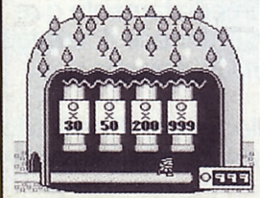
Llega hasta la orilla derecha sin eliminar los enemigos, toma la estrella y regrésate corriendo, puedes hacer hasta 3 vidas.



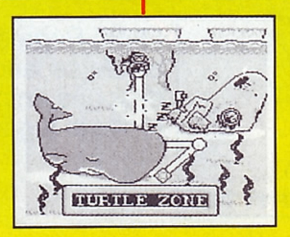


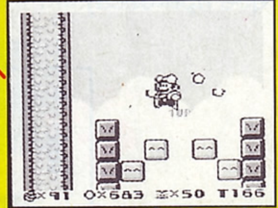


La mejor opción es la más cara, ahí puedes ganar hasta 99 vidas.



Aquí puedes gastar las monedas que acumulas para obtener vidas, flor, hongo, zanahoria, monedas o nada.





Rompe el bloque del centro de la W para obtener un 1Up.



Colócate en el lugar que se ve en la foto y salta para obtener 1Up, después puedes utilizar el bloque para llegar hasta arriba.

Colócate como se ve en la foto y salta para obtener 1Up

Saca la estrella y al tomarla salte inmediatamente para que tomes la siguiente estrella antes de que se termine el poder y así hacer más vidas

Rompe el bloque para obtener un 1Up

Párate sobre el primer bloque y salta para obtener 1Up.

Aquí fácilmente eliminarás enemigos para agregarlos a tu marcador.

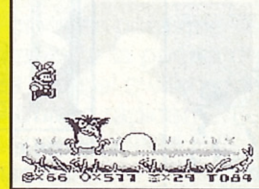
Saca los bloques escondidos para llegar arriba y obtener 1Up

Después de pasar la campana déjate caer por el hueco para llegar a un camino donde obtendrás una zanahoria.

A la derecha está la salida pero arriba está la salida a la escena secreta.

Hay unos bloques escondidos en forma de escalera para llegar a las monedas que hay arriba. Salta debajo de donde se ve la estrella para que aparezca).

Salta alto y llega flotando al tubo de la derecha para llegar a la escena secreta.



(Jefe) Pégate a la izquierda e inmediatamente que el jefe se lance hacia ti salta y permanece flotando, después de que le caes pégate a la derecha y repite la jugada.

(Jefe) Si llegas con Fire Mario simplemente dispárale rápidamente)



Rompe el quinto bloque blanco para obtener un 1Up.

Sube por la columna de libros y saca la bolsa de monedas como se ve en la foto.

Al llegar a la campana sube como se ve en la foto y a la izquierda encontrarás un 1Up.

Casi al final de la primera barra de bloques encontrarás una zanahoria al romber el bloque.

MACRO ZONE

Al llegar al tubo horizontal métete en él y saca la flor escondida como se ve en la foto, después sigue a la derecha; al llegar al bloque saca la estrella, tómala y regrésate para hacer vidas con los koopas.

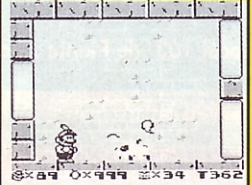
Al principio de la segunda barra de bloques encontrarás una flor al romper el cuarto bloque.

Saca los bloques escondidos como se ve en la foto para llegar a un camino lleno de monedas.

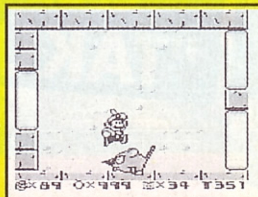
Al comienzo de la tercer barra de bloques encontrarás un 1Up al romper el tercer bloque y casi al final.

Si rompes el bloque que se ve en la foto obtendrás una bolsa de monedas.

Al llegar a donde hay 5 bloques con signo de interrogación, salta para aparecer unos bloques como se ve en la foto, después dispárale a los bloques que tapan el tubo para que puedas llegar a la salida que te llevará a la escena secreta.



(Jefe) En cuanto salga el jefe dispárale y salta tratando de caerle por arriba; colócate del lado contrario al que se metió y repite la jugada.



CLASIFICADOS





Los NINTENDO de Nuñez



Venta y alquiler de equipos

Nuñez 2640 Cap. Fed. Tel. 70-0844

PHOENIX
GAMES

Alquiler y Venta de Super Nintendo y Nintendo.

O' HIGGINS 2125, LOCAL 7, SUBSUELO
JURAMENTO 1981, LOCAL 10 - 788-3272

SUPER NINTENDO. ENTERTAINMENT SYSTEM GAME BOY

IMPORTADOR DIRECTO

EQUIPOS JUEGOS Y ACCESORIOS

















ALCAZAR AV. CABILDO 2040 LOC. 98 Y AV. CABILDO 2350 LOC. 53. CAPITAL FEDERAL TEL. 470-0702





ALQUILER Y VENTA
ULTIMOS TITULOS



GAME BOY

MARCONI 643 AVELLANEDA. TEL.: 201-3942.
HORARIO: 9:00 A 13:00 Y DE 15:30 A 20:30 HS.
SABADOS: 9:00 A 13:00 Y DE 17:00 A 20:00 HS.



ALQUILER Y VENTA
EQUIPOS
JUEGOS
ACCESORIOS

Nintendo

SUPER NINTENDO. ENTERTAINMENT SYSTEM GAME BOY

COMPRAMOS TUS TITULOS USADOS
JORGE NEWERY 1728 - Tel.: 771-1777

4D - diseño publicitario



STREET FIGHTER I

¿Me pueden dar más información de Street Fighter I?
DARIO ESTEBAN CARDOZA
Bs.As., Argentina
MARTIN F. MESTRE
Neuquen, Argentina

Por supuesto que si, primero te contaré que en este juego sólo puedes jugar co Ryu (player 1) ó con Ken (player 2), los gráficos y sonidos son de bastante peor calidad que el Street Fighter II y los enemigos a combatir son los siguientes:
RETSU (Japón); un peligroso guerrero samurai.
GEKI (Japón); un misterioso y mistico ninja.
BIRDIE (Inglaterra); un gigantesco punk.
EAGLE (Inglaterra); un agilísimo peleador.
JOE (U.S.A.); un musculoso peleador callejero.
MIKE (U.S.A.); un poderoso ex-boxeador.
LEE (China); un antiguo experto del kung-fu.
GEN (China); un maestro de artes marciales.
ADON (Tailandia); un campeón de kick-boxing.
SAGAT (Tailandia); es el mismo que ya conocemos.
En resumen, este es el primer Street Fighter, pero debes tener presente que este juego no está disponible para Super NES y sólo lo puedes jugar en arcade.

Fox

MORTAL KOMBAT

¿Me pueden dar más datos sobre los personajes de Mortal Kombat?
RODRIGO GONZALEZ M.
Santiago, Chile

A continuación te daremos algunos datos de estos personajes, pero ¡prepárate!, ya que pronto vendrá mucha información sobre este juego, con fotos y todo.
LIU-KANG: Es un esforzadísimo karateca, miembro de la Lotus Society; movimientos especiales: Orange Fireball, Flying Thrust Kick.
KANO: Miembro de la maligna Organización del Dragó Negro, es un descabellado asesino; movimientos especiales: HEAD SMASH, SPINNING ROLL, KNIFE TRHOW.
JOHNNY CAGE: Un famosísimo actor, experto en artes marciales; movomientos especiales: GREEN FIREBALL, SLIDING SHADOW KICK, SPLITS PUNCH.
SONYA: Ella es una agente de fuerzas especiales, su misión es atrapar al despiadado Kano; movimientos especiales: FORCE WAVE, FLYING AIR PUNCH, DOUBLE LEG GRAB and SLAM.
RAIDEN: El es el amo del rayo y la energía eléctrica; Movimientos especiales: TORPEDO PUNCH, TELEPORTATION, LAIGHTNING BLAST.
SUB ZERO: Miembro de un misterioso clan, es un póderoso ninja; movimientos especiales: ICE BLAST, POWER SLIDE.
SCORPION: Es un extraño humano mitad robot, que lo único que desea es vengarse de su rival SUB ZERO; movimientos especiales: SPEAR and CORD, TELEPORT PUNCH.

Fox

SUPER R-TYPE

¿Cuál es la mejor estrategia para derrotar al jefe de la etapa 4?
DIEGO ROLDAN M.
Bs.As., Argentina

Si quieres eliminarlo sin mayores problemas, sigue atentamente esta estrategia: Debes esquivar los rayos reflectores que el enemigo te lanza desde su centro y ubícarte en la esquina superior izquierda para evitar los disparos desde el lado superior de su cañón. Mientras haces todo esto, debes mantenerte atacando con super disparos hacia el centro del jefe. Estos tiros los obtienes al presionar el botón B hasta que el medidor de poder se ponga de color naranja y comience a relampaguear. Con 3 ó 4 super disparos, bastará.

Max

STREET FIGHTER II

¿Cuál es la história de los jefes de Street Fighter II?
GONZALO STWARDO
Santiago, Chile

BALROG: Boxeador profesional que debido a una enfermedad sicológica (locura), lo expulsaron de la asociación mundial de boxing. Para sobrevivir se dedicó a las peleas callejeras en las vegas.
VEGA: Un personaje extremadamente vanidoso, que lucha para demostrar que es el mejor. Su máscara es una protección para su delicada cara.
SAGAT: Era el campeón de Street Fighter I, hasta que Ryu lo venció con un poderoso Dragon Punch, que lo marcó con una horrible cicatriz en el pecho. Ahora busca venganza.
BISON: Es el personaje más poderoso de este juego, es el jefe de una organización de narcotraficantes. Bajo su orden fueron muertas muchas personas, entre ellas se encuentran el copiloto de Guile y el padre de Chun-Li.

Fox - Max

FINAL FANTASY II

¿Cómo puedo destruir al muro que avanza en Sealed Cave?
GUILLERMO INFANTE
Carcas, Venezuela

Utiliza un ataque en conjunto, es decir, con todos tus guerreros. Haz que Rosa use "Slow" en el muro, ya que así los daños que recibirás serán menores. También haz que ella misma emplee "Fast" en toda tu tropa para aumentar la cantidad de daño al muro. Para hacer un ataque, Kain debe saltar y Rydia utilizar el hechizo "Virus" mientras Edge y Cecil utilizan todo su poder para así acabar con este enemigo de una vez por todas y obtener el codiciado "Dark Crystal".

Max

CASTLEVANIA IV

¿Cómo elimino a la Momia en la Torre del Reloj?
JOSE LUIS PIRAGINO
Entre Ríos, Argentina

Es muy simple. Lo que debes hacer es saber bien donde pararte a la hora de que te ataque la Momia. Cuando lo haga desde la repisa que está en la izquierda, ponte al medio del reloj, arrodíllate y golpéala con tu látigo. Pero cuando aparezca en cualquier otro lugar de la pantalla, salta rápidamente a la repisa izquierda y atácala desde ahí, pero sin agacharte.

Max

ACT RAISER

¿Cómo se mata al Dragón del acto 1 en Aitos?
JORGE CABALLERO A.
Caracas, Venezuela

Antes de ingresar al nido de este maléfico Dragón, recoge manzanas y los proyectiles de espada de las esferas de la luz en la primera catarata. Luego, al enfrentarle, párate en la plataforma del centro y manténte atacando su cabeza, ya que es su parte vulnerable. Utiliza proyectiles de espadas para golpearlo de lejos y párate a un costado de la plataforma donde estás para evitar que el dragón te toque.

Max

S. GHOULS'N GHOSTS

¿Cómo puedo eliminar al jefe de la etapa 1-2?
MARIO ZAQUEL
Concepción, Chile

Debes atacar su punto débil: Su pico. Golpéalo justo cuando estire su cuello, ya que ahí es más vulnerable que nunca. Para guiarte, esta maligna ave extiende su cuello después de hacer una pausa y sacudir su cabeza. Trata de mantener a tu enemigo siempre a la derecha para tener mayor posibilidad de atacarlo. Mantente corriendo, saltando y disparando hasta derrotarlo.

Max

AGRADECEMOS LAS CARTAS DE LOS SIGUIENTES AMIGOS: GABRIEL ALBERTO CUMAN - ESTEBAN OLIVER - JORGE ARIEL FRIEDMAN - GUIDO LUCIANO CABRERA - CRISTIAN FELDMAN - CAMBRIA LEANDRO ADRIAN - MARIA SOLEDAD SANCHEZ BUIDAL - CRISTIAN MUZIO - NICOLAS ONNA - FERNANDO MANDADO - CARLOS LANDAURO - VICTOR HUGO BARRIONUEVO - RODRIGO MARTIN RUIZ - MARCOS GABRIEL IBAÑEZ - ERICH SCHNEIDER - PABLO GUISTI - MARCOS RIARTE - VALENTIN VOLPE - JORGE LUIS ARAOZ - GULLERMO COHEN - JULIAN DOMINGUEZ - CARLOS MARTIN REQUE - LEONARDO FEDERICO RODRIGUEZ - RICARDO GONZALO VELASCO - LEONARDO SORIANO - DIEGO E. MARTIN - SEBASTIN M. MARTIN - DANIEL MARINO - LISANDRO BASTIANI - INES DE AROSTEGUI - GERONIMO JORDAN - IGNACIO M. MOMTELLO - EZEQUIEL GOMEZ - MATIAS ARIEL PARAGANO - ARIEL MARTIN - ERNESTO C. GARMENDIA - SERGIO MORETTI - NAHUEL PEREZ ROLDAN - DENIS GIL SUAREZ - LEANDRO AMATO - PABLO TROYA - MARIO A. MANTINBO - OMAR M. BOMRAD - MAURICIO SARMARTINO - ADRIAN GODOY - JUAN ALBERTO - MIGUEL MONSERRAT - LEANDRO VILLANUEVA - LEANDRO JULIAN ALSINA - GABRIEL EDUARDO ALONSO - JORGE ABEL ARAVENA - KAREN A. RIEHN - PABLO ANTONIO CORONA - MATIAS MANS - WALTER GRILLI - MARCOS ULLUO - LUCAS JOAKIN - MARIA JOSE LIZARRAGA - CARLOS BALLESTER - JUAN NICENBOIM - MARIANA B. REPPUCCI - MARIA CIELO COSIN - MARIELA MUSE VALLEJO - SOFIA ELLIOT - LUCIANO FISHMAN.

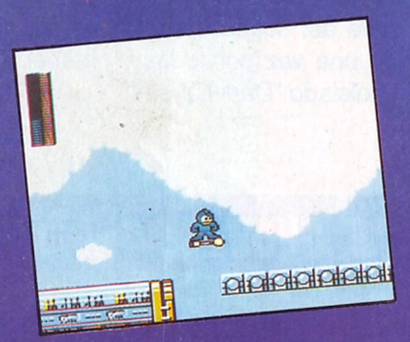
PROXIMO NUMERO...

DOBLE PODER PARA TI



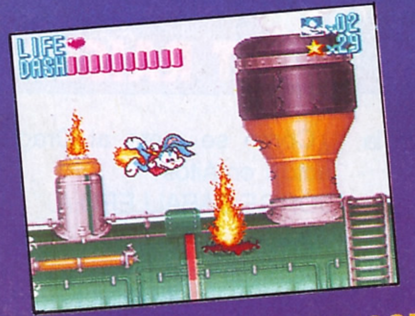
No te pierdas nuestro segundo inserto de Nintendo Power en español.





MEGA MAN 5
Tu héroe ha regresado y ahora viene junto a Beat, su nuevo amigo.



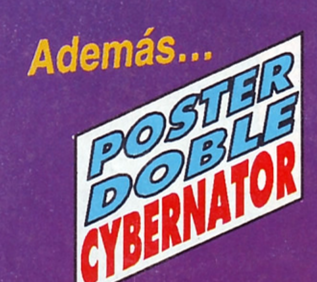


TINY TOON BUSTS LOOSE
La aventura de vivir un día genial en ciudad ACME.



SUPER MARIO LAND 2
Todo lo que faltaba decir de este super videojuego.

Además...



Lo último de...

STAR FOX

CD-ROM



REVISTA CLUB Nintendo

APARECE TODOS LOS MESES



Garantizamos 100% entretención.

Si es Nintendo Argentina, toda tu entretención está asegurada.
Y para que pases más y mejores momentos, en todos los distribuidores oficiales Nintendo Argentina, encontrarás las últimas novedades en juegos, equipos y accesorios.
Exije el sello de garantía Nintendo Argentina.



SUPER MARIO BROS 3
Nuevos y diferentes mundos. Nuevos desafíos. Combate monstruos y evita los fantasmas. Esquiva cañones y balas y rescata la varita del rey.

KIRBY'S ADVENTURE
El apetito de Kirby's está de vuelta. Sueñolandia se ha quedado sin sueños. La misión de Kirby's es devolverle a los habitantes de Sueñolandia sus felices sueños. Con 20 nuevos trucos.

SUPER MARIO LAND
Mario en su mayor aventura. Marioland es dominada por Wario, un tirano de mal humor. Y el más malévolo rival de Mario.

STARFOX
El Primer juego que utiliza un chip Super. FX que te hará sentir dentro de la pantalla. ¡Experimenta las mejores sensaciones en Tercera Dimensión!

STREET FIGHTER II
Prepárate para enfrentar nuevos pleitos con 8 de los más salvajes combatientes. ¿Podrás sobrevivir? ¿Puede alguien?

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
Balbachian Gregorio Sergio CARTAN Entre Ríos 828 Victoria 2000 - Rosario • Brukman Hnos. S.A. BRUKMAN Corrientes 4678 1195 - Capital Federal • City Hogar CITY HOGAR / CASA AMERICA Rodeo 1060 1120 - Capital Federal • Claramunt Fernando DATA SERV Ramón Castro 1820-1636 - Olivos • Cadesa SUPERMERCADOS NORTE Cuyo 3323 1640 - Martínez • Chiaramonte José Miguel España 657 8324 - Cipolletti • Derra José Aníbal INTERNATIONAL SURPRISE Lavalle 35, Local 36 Galería Independencia • El Mundo del Juguete S.A. EL MUNDO DEL JUGUETE Florida 736 Capital Federal • Musimundo S.A. MUSIMUNDO Avda. del Campo 1560 1427 - Capital Federal • Mariani Victor FLIPPER GAMES Córdoba 955 2000 - Rosario • Matro S.A. DIXI. LAND Humberto Primero 2286 Capital Federal • Makro S.A. MAKRO Avda. Colón 3500 5000 - Córdoba • Pequeño Mundo S.A. EL PAIS DE LAS MARAVILLAS Rivadavia 6852 1406 - Capital Federal • Rodo Hogar RODO Boedo 1054 1239 - Capital Federal • Ribeiro SACIF RIBEIRO Padernera 435 5730 - Villa Mercedes • Rias Bajas S.R.L. San Martín 398 Comodoro Rivadavia • Vertice Musical S.A. VERTICE MUSICAL 25 de Mayo 25 5000 - Córdoba • Errol's S.A. ERROL'S Hipólito Yrigoyen 1528 1089 - Capital Federal • Exedra S.R.L. EL TALLER Jorge Newbery 1728 Capital Federal • Falabella S.A. FALABELLA Alfonsina Storni 165 Guaymallén • Ganim Eduardo CENTRO MUSICAL Quaglia 211 8400 - S.C. de Bariloche • Giocattoli S.A. EL DUENDE AZUL Viamonte 657, oficina 7 Capital Federal • Hipermercados Jumbo HIPERMERCADOS JUMBO Edison 2680 1640 - Martínez • Juguetería Colón SAIC JUGUETERIA COLON Avda. Santa Fe 1309 Capital Federal • J.A.F. S.A. PERIQUITA San Martín 3087 7600 - Mar del Plata • Autoservicio de José Rivas Brentana 271 8324 - Cipolletti • Varner Cialabrini y Otros SH San Martín 174 5000 - Córdoba. • Bit Game Club Florida 723 Capital Federal.

LEO BURNETT